03/2001 nur DM 9,90
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0957-7810

**Komplettlösung:** Das neue Add-On zu AoE2

*Wissen, was gespielt wird*

# PC Games

**MIT 2 CDs!**
DEMOS & VIDEOS: GUNMAN, ONI, SERIOUS SAM, DESPERADOS ETC.

MIT TOOLS
## Tuning
**Optimale Leistung:** So nutzen Sie die Reserven Ihres Rechners voll aus!

## Counter-Strike
**So werden Sie Profi:** 14 Seiten Tricks, Tuning & Levelkarten!

MIT VIDEO
## Die Xbox kommt!
**Halo & Co.:** Was die Microsoft-Konsole für PC-Spieler bedeutet!

MIT VIDEO
## Desperados
**Exklusiv bei uns:** Commandos-2-Rivale durchgespielt!

### Demo-CD 03/2001
**TOP-DEMO:**
Oni

**WEITERE DEMOS:**
Colin McRae Rally 2.0 • Fate of the Dragon • Gunman • Kingdom Under Fire • Serious Sam Test 2 (Beta) • The Ward • Bridge Builder

**PLUS WEITERE SPECIALS:**
Age of Empires 2: The Conquerors Bonuslevel • Unreal Tournament Bonus-Pack

### Video-CD 03/2001
**VORSCHAU:**
Desperados • Tropico • Gothic

**AKTUELLES:**
Xbox • IL-2 Sturmovik • Severance - Blade of Darkness

**ANGESPIELT:**
America • Dave Mirra Freestyle • Snow Storm • Theme Park Manager • Warm Up • Oni • Stupid Invaders

**TIPPS + TRICKS:**
Giants • Patrizier 2

**EXTRA:**
Weihnachts-Rossi

**PLUS WEITERE DEMOS:**
Geheimnis der Druiden • Raub • Championship Surfer • Jetboat • Superchamps 2 • Super Huey 3

4 391278 209902 03

**Reportagen:** Der Savegame-Skandal • Das Aus für 3dfx • Die Zukunft der Adventures

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,8 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

# Ruhe vor dem Sturm

**Florian Stangl**
Chefredakteur

**Petra Maueröder**
Chefredakteurin

**DIENSTAG,** 02. JANUAR 2001

Die gute Nachricht: Bis auf *Commandos 2* erscheinen viele wichtige Spiele (*Black & White, Siedler 4, F1 Racing Championship*) pünktlich vor Ostern. Die nicht so gute Nachricht: Weil sich die Entwickler bis zur allerletzten Sekunde Zeit lassen, ist diese Ausgabe von massiven Verschiebungen betroffen. Mit *Oni* (Action), *Hostile Waters* (Action) und *Theme Park Manager* (Aufbaustrategie) testen wir Spiele, die für Fans des jeweiligen Genres mehr als einen Blick wert sind. Handfeste Kaufberatung erfolgt auf den Seiten 90, 104 und 84.

**MITTWOCH,** 03. JANUAR 2001

Einige aufmerksame Leser melden sich in der Redaktion und machen uns darauf aufmerksam, dass PC Games seit Jahresanfang das dienstälteste PC-Spiele-Magazin auf dem Markt ist. Über 100 Ausgaben sind in den letzten achteinhalb Jahren entstanden.

**SAMSTAG,** 06. JANUAR 2001

Der Chef persönlich lüftet das schwarze Tuch: Live im Internet wird die Premiere von Microsofts Spielekonsole aus Las Vegas übertragen. Wenige Tage später in München: kein Bill Gates, dafür eine Xbox zum Anfassen und hochrangige Vertreter großer Spielehersteller, die launige Pro-Xbox-Sprüchlein aufsagen. Ob Microsoft demnächst tatsächlich Umschulungsmaßnahmen für *Age of Empires*-Entwickler anbietet und wann die Action-Schönheit *Halo* für den PC zu erwarten ist, steht im großen Exklusiv-Interview mit Xbox-Sprecher Boris Schneider-Johne (ab Seite 42).

**MITTWOCH,** 10. JANUAR 2001

Außerhalb der Entwicklerbüros gibt es derzeit nur einen Ort, wo eine fast fertige Version des Echtzeittaktik-Knüllers *Desperados* existiert: die PC-Games-Redaktion. Vor allem unsere *Commandos*-Experten sind gespannt auf das bildschöne Western-Spiel. Während draußen Temperaturen von bis zu minus 10 Grad herrschen, geht es drinnen heiß her: Wir erleben dramatische Duelle, retten Doc McCoy mehr als einmal vor dem Strick und schleichen durch Goldgräber-Camps. Exklusive Screenshots und Infos satt gibt es ab Seite 46, wer *Desperados* live in Aktion erleben möchte, startet das Video auf der Heft-CD/DVD.

**FREITAG,** 12. JANUAR 2001

Der *Giants*-Test in Ausgabe 02/01 schlägt hohe Wellen: Die Abwertung aufgrund der unglücklich gelösten Spielstand-Speichermöglichkeit löst hitzige Diskussionen zwischen Befürwortern und Gegnern aus. Was die einen als dreiste Maßnahme zur künstlichen Verlängerung der Spieldauer ansehen, empfinden andere als Herausforderung. *Giants*-Anbieter Virgin Interactive will auf Fanproteste mit einem Patch reagieren. Weil es ähnliche Streitfälle auch schon bei *Project: I.G.I.*, *Diablo 2* und *Vampire* gab, hat sich Rüdiger Steidle näher mit dem Thema beschäftigt - auf Seite 36 startet seine Savegame-Reportage.

**Einen närrischen Februar und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen**

**Ihr PC-Games-Team**

**Nur bei PC Games lesen Sie schon jetzt, wie sich Desperados wirklich spielt!**

**■ SILBERSTREIF**
Mr. Xbox Jay Allard zeigte sich bei der Vorstellung der Konsole in München von seiner ausgelassenen Seite.

# INHALT

Seite **46**

■ **FÜR EINE HAND VOLL DOLLARS**

So erfüllen Sie mit Cooper und seinen Freunden knifflige Missionen. Wir durften die Vorabversion exklusiv spielen.

■ **SPEICHERN VERBOTEN**

Die große PC-Games-Reportage: Warum die Spieldesigner Sie nicht jederzeit abspeichern lassen.

Seite **36**

PC Games

## Service


144 CD-ROM-Anleitungen
6 CD-ROM-Inhalt
201 Die vorletzte Seite
3 Editorial
188 Einkaufsführer
198 Impressum
198 Inserentenverzeichnis
198 Leserbriefe
202 Mittermeier's Lost Level
10 PC Games Intern
96 Rossis Rumpelkammer
83 So werten wir


## Magazin


34 **Die „neue" PC Games**
Mit der kommenden Ausgabe erscheint Ihr Lieblings-Spielmagazin im neuen Look. Wir zeigen Ihnen schon jetzt, auf welche optischen und inhaltlichen Neuerungen Sie sich freuen können.

36 **Speichern in PC-Spielen**
Immer mehr Entwickler verzichten auf vernünftige Speicherfunktionen in ihren Spielen. Anhand von *Giants*, dem jüngsten (Streit-)Fall, haben wir das Thema genauer unter die Lupe genommen.

42 **Microsoft Xbox**
Der US-Software-Gigant stellt Anfang Januar die geheimnisumwitterte Xbox vor. Was bedeutet Microsofts Einstieg in den Konsolenmarkt für PC-Spieler?

118 **Feedback Abenteuer**
Einst führend im Bereich PC-Spiele, fristen hochkarätige Adventures heute eher ein Nischendasein. Wie sieht es mit der Zukunft von Guybrush und Co. aus?

122 **Lionhead-Tagebuch, Teil 39**
*Black & White* bekommt den finalen Schliff. Derzeit arbeitet das Team an den Übersetzungen der Texte und merzt die letzten Bugs des Spiels aus.

12 **Pixelpracht**
Überzeugen Sie sich selbst vom ultrarealistischen Look der neuen Ubi-Soft-Simulation *F1 Racing Championship*. Die detaillierten Boliden kommen erst im doppelseitigen Format so richtig zur Geltung.


## Aktuell


22 **Abenteuer-News**
Baldur's Gate 2 Add-on
Grandia 2
Neverwinter Nights
Runesword
The Thing
Valhalla

14 **Action-News**
Army Game Project
Breed
Desert Storm
Echelon
Grand Theft Auto 3
Iron Dignity
Medal of Honor 2
Rune
Unreal Warfare

26 **Business- und Online-News**
Battle Isle - Dark Space Beta-Test

28 **Hardware-News**
3dfx wird verkauft
Cambridge SoundWorks SBS35
Ednet Optical Mouse
SoundSystem 512i

30 **Spiele-Hitliste**

24 **Sport- und Simulations-News**
Crazy Car Championship
Destroyer Command
Historic Rally Trophy
Nascar 4
Paris Dakar Rally
Stormbird
SWOTL 2

17 **Strategie-News**
Civilization 3
Cultures Add-on
Der Clou 2
Die Sims Houseparty
Dreamland
Empire Earth
Etherlords
Myth 3
RIM
Von Kimbern und Teutonen
World War 3

32 **Terminkalender**

# INHALT

## Vorschau


76 Bridge Commander .Weltraum-Action
46 Desperados .....Echtzeittaktik
64 Die Völker 2 .....Aufbaustrategie
72 F1 Racing Championship Rennsimulation
58 Gothic .....Rollenspiel
56 Icewind Dale .....Rollenspiel
64 IL-2 Sturmovik .....Simulation
78 Severance: Bl. of Darkness .Action-Adventure
80 Star Trek: Away Team .Echtzeittaktik
66 Tropico .....Aufbaustrategie


## Test


114 102 Dalmatiner .....Action
100 America .....Echtzeitstrategie
110 Blair Witch Vol. 3 ..Action-Adventure
116 Chessmaster 8000 .....Denkspiel
110 Darts .....Sportspiel
98 Dave Mirra Freestyle BMX Sportspiel
108 Fly! 2K Germany Edition .Simulation
106 Freedom: First Resistance ..Action
114 Ground Control Add-on .Echtzeitstrategie
102 Hiebe für Diebe ....Geschicklichkeit
96 Hostile Waters .....Action
108 Kao the Kangaroo .....Action
104 Offroad .....Rennspiel
90 Oni .....Action-Adventure
116 Quiztime .....Denkspiel
112 Rache d. Sumpfhühner 3 ...Action
102 Snow Storm .....Rennspiel
108 Starfleet Command 2 ....Strategie
112 Starpeace .....Wirtschaftssimulation
94 Stupid Invaders .....Adventure
84 Theme Park Manager Aufbaustrategie
110 Tiggers Honigjagd .....Action
112 World Championship Snooker .Sportspiel
102 Wall Street Trader .Wirtschaftssimulation
114 Warm Up! .....Rennspiel
116 Worms World Party .Rundenstrategie


## Hardware


132 Grafikkarten .....Test
GeForce 2 Ultra und MX
136 Prozessoren .....Test
AMD Athlon CPUs
130 PC-Tuning .....Special
Der perfekte Spiele-PC
142 Grafikkarten .....Vorschau
Bitboys XBA
138 Zubehör .....Test
Neue Boxensysteme
140 Hardware .....Blickpunkt
Nvidia kauft 3dfx


## Tipps & Tricks


163 Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen .....Komplettlösung
183 America .....Kurztipp
183 America .....Cheats
181 Colin McRae Rally 2.0 .Allg. Spieletipps
184 C&C: Alarmstufe Rot 2 ....Kurztipp
184 Cossacks .....Kurztipp
184 Cossacks .....Cheats
149 Counter-Strike .....Allg. Spieletipps
175 Giants .....Komplettlösung
183 Patrizier 2 .....Kurztipp
184 Theme Park Manager .....Kurztipp
183 Zeus .....Kurztipp


## Abenteuer


22 Baldur's Gate 2
110 Blair Witch Project Vol. 3
58 Gothic
23 Grandia 2
56 Icewind Dale
22 Neverwinter Nights
23 Runesword
78 Severance: Blade of Darkness
94 Stupid Invaders
22 The Thing
22 Valhalla


## Action


114 102 Dalmatiner
15 Army Game Project
15 Breed
149 Counter-Strike
16 Desert Storm
16 Echelon
106 Freedom: First Resistance
175 Giants
15 Grand Theft Auto 3
102 Hiebe für Diebe
96 Hostile Waters
16 Iron Dignity
108 Kao the Kangaroo
14 Medal of Honor 2
90 Oni
112 Rache der Sumpfhühner 3
16 Rune
110 Tiggers Honigjagd
14 Unreal Warfare


## Strategie


100 America
184 C&C: Alarmstufe Rot 2
116 Chessmaster 8000
20 Civilization 3
184 Cossacks
21 Cultures Add-on
17 Der Clou 2
46 Desperados
20 Die Sims Houseparty
64 Die Völker 2
21 Dreamland
17 Empire Earth
17 Etherlords
114 Ground Control Add-on
17 Myth 3
116 Quiztime
183 Patrizier 2
20 RIM
108 Starfleet Command 2
112 Starpeace
80 Star Trek: Away Team
66 Tropico
84 Theme Park Manager
184 Theme Park Manager
20 Von Kimbern und Teutonen
102 Wall Street Trader
21 World War 3
116 Worms World Party
183 Zeus


## Strategie


24 Crazy Car Championship
110 Darts
98 Dave Mirra Freestyle BMX
70 F1 Racing Championship
25 Historic Rally Trophy
24 Nascar 4
104 Offroad
24 Paris Dakar Rally
102 Snow Storm
114 Warm Up!
112 World Championship Snooker


## Simulation


76 Bridge Commander
25 Destroyer Command
108 Fly! 2K Germany Edition
64 IL-2 Sturmovik
24 Stormbird
25 SWOTL 2

# INHALT CD-ROM & DVD

**CD-ROM 1**

**COLIN MCRAE RALLY 2.0**
Volle Kanne: Überzeugen Sie sich selbst davon, dass Autofahren auch jenseits der asphaltierten Pisten einen Heidenspaß macht.

**CD-ROM 2**

**TROPICO**
Sehen Sie auf Video, mit welchen Problemen Sie als Diktator konfrontiert werden!



**CD-ROM 1**

**GUNMAN**
Testen Sie die Weltraum-Odyssee des Gunman in der Demoversion an und zeigen Sie den Gegnern, wo der Hammer hängt.



PC Games

Anleitungen auf Seite 144

## Demos CD 1 & DVD

Bridge Builder
Colin McRae Rally 2.0
Fate of the Dragon
Gunman
Kingdom Under Fire
Oni
Serious Sam Test 2
The Ward

## Demos CD 2 & DVD

Championship Surfer
Jetboat Superchamps 2
Geheimnis der Druiden
Raub
Super Huey 3

## Bonus-Material auf DVD

**Demos:**
Axis
Battle Isle: Der Andosia-Konflikt (Mehrspieler)
Bushido
Combat Mission
MechWarrior 4 Vengeance
Micro-Flight
Moonshine Runners
SWAT 3 Elite-Edition
The Watchmaker
Virtual Bombard

**Hardware:** GeForce Overclocking

**Aktuelles:** Dark Cloud (PS2), Kengo (PS2)

**Trailer:** Run Away, Conquest, Wiggles, Desperados

**Specials:** WinDVD, 3dfx-Special: Alle Tools & Treiber

## Videos CD 2 & DVD

**Vorschau:**
Desperados, Tropico, Gothic

**Aktuelles:**
Xbox, IL-2 Sturmovik, Severance - Blade of Darkness, Offroad

**Angespielt:**
America, Dave Mirra Freestyle BMX, Snow Storm, Theme Park Manager, Warm Up, Oni, Stupid Invaders

**Tipps & Tricks**
Giants, Patrizier 2

**Extra:**
Weihnachts-Rossi

## Tools CD 1 & DVD

Acrobat Reader
WinZip 7.0 Shareware
Gamespy
Datango
Feedback
Age of Empires 2 Add-on
No One Lives Forever Map-Pack
Alarmstufe Rot 2 Map-Pack
Rune Maps
Age of Empires 2: Bonuslevel
Unreal Tournament Bonus-Pack

## Updates CD 1 & DVD

Alice Matrox-Patch
America v1.01 (d)
Battle Isle 4 v165 von v144 (d)
Battle Isle 4 v165 von v154 (d)
Cossacks Installer-Fix (d)
Eldorado
Giants v1.1 (e)
Hitman Service-Pack 1 (e)
Homeworld: Cataclysm v1.01 (d)
JA 2: Unfinished Business v101 (d)
Kingdom Under Fire v1.02 Demo
NHL 2001 Update Jan. 2001 (d)
NHL 2001 Update Dezember
No One Lives Forever v1.001 (e)
Rogue Spear - Urban Op v2.52 (d)
Sheep CD-Fix (d)
Shogun v1.12 (d)
ST: Voyager - Elite Force v1.0 (d)
Sudden Strike v1.1 (d)
Technomage v1.02 (d)
Tread Marks v1.5.8 (e)
UT Deathmatch Levels (e)
Unreal Tournament EAX Patch (e)
UT v436 SB Live Bundle (e)
X-Tension v2.0 von v1.3 (d)

## Hardware CD 1 & DVD

Asus Tweak Utility 3.15
Asus V6x00 V7x00 v6.31
Ati Radeon 7068 Beta
Detonator 6.31 Win9X_ME offiziell
Detonator Coolbits
DirectX 8.0 (d) für Win9x Me
DVD-Genie 3.81
GeForce Tweak Utility 2.5
Hercules Tweak Tool 1.0 Win9x_2k
Logitech Mouseware 9.24
Matrox Treiber 6.21.003_Win9x
Matrox Tweak Utility 4.0
PowerStrip 2.78
PS2 Rate für Windows 9x
Radeon Tweak Tool 0.3.1
S3 Savage Tweaker 3.11
TV Tool 4.8 (Shareware)

# Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

## BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

### Giants

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD2812
ERHÄLTLICH
DM 69.95

### Severance

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3931
ERHÄLTLICH
DM 79.95

### Sacrifice

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3944
ERHÄLTLICH
DM 79.95

### Alice

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3430
ERHÄLTLICH
DM 89.95

### DAS TOP SPIEL DES MONATS

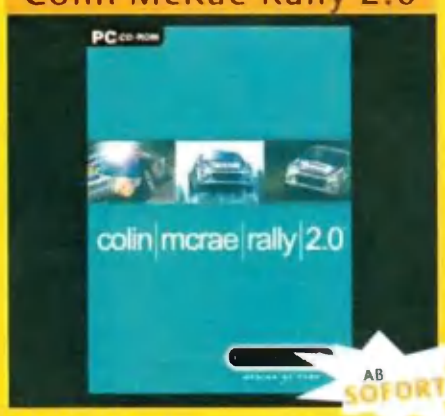
### Siedler IV

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3356
ERHÄLTLICH

### Rune

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3788
ERHÄLTLICH
DM 69.95

### Colin McRae Rally 2.0




**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3392
ERHÄLTLICH
DM 79.95

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Joypad X 6-32 M | | DM 29.95 | Biathlon 2000 Die Trophy | | DM 39.95 |
| LR 360 Modena Pro | | DM 189.95 | Black & White | MÄRZ 01 | DM 99.95 |
| LR 360 Modena | | DM 129.95 | Blair Witch Project 2 | | DM 54.95 |
| LR Ferrari FFB m. Pedale | | DM 239.95 | Bleifuss Offoad | | DM 84.95 |
| LR Ferrari m. Pedale | | DM 99.95 | **C&C AlarmRot 2** | | **DM 89.95** |
| 3D Prophet II GTS | | DM 829.95 | C&C AlarmRot 2 | englisch | DM 89.95 |
| 3D Prophet II MX | | DM 339.95 | Call to Power 2 | | DM 74.95 |
| LR R4 Force Wheel | | DM 239.95 | Startopia | FEB 01 | DM 79.95 |
| Maxi Sound Muse | | DM 79.95 | Carmageddon TDR 2000 | | DM 79.95 |
| Top Gun Fox 2 Pro | | DM 89.95 | Cultures Entd. Vinlands | | DM 79.95 |
| Top Gun Afterburner | | DM 139.95 | C&C 3 Megabox | | DM 79.95 |
| Top Gun FFB Afterburner | | DM 219.95 | Chicken Run | | DM 84.95 |
| MS Game Voice Hawk USB | | DM 99.95 | **Colin McRae Rally2.0** | | **DM 79.95** |
| Game Gallery 2 | | DM 39.95 | Ford Racing 2001 | | DM 39.95 |
| 4x4 Evolution | | DM 69.95 | Dark Projekt 2 | | DM 79.95 |
| Adlertag | | DM 69.95 | Dave Mirra Freestyle BMX | | DM 69.95 |
| Age of Empire II Conquerer | | DM 54.95 | **Delta Force 3 Land Warrior** | | **DM 89.95** |
| AoE II: Kimben und Teutonen | | DM 29.95 | Desperado | MÄRZ 01 | DM 89.95 |
| Amerika | | DM 69.95 | Demonworld II | | DM 79.95 |
| Autobahn Raser 3 | | DM 54.95 | Deus Ex | | DM 89.95 |
| Aikens Artifact | | DM 79.95 | Die Sims | | DM 89.95 |
| Aladdin Nasiras Rache Jr. | | DM 69.95 | Die Sims: Das volle Leben | | DM 39.95 |
| Alice | | DM 89.95 | Dino Crisis | | DM 69.95 |
| Anachronox | JFEB 01 | DM 74.95 | Diablo II | | DM 89.95 |
| Army Men Sarges Heroes | | DM 59.95 | Diablo II L. E. | | DM 89.95 |
| Anstoß Action | APR 01 | DM 69.95 | Dirt Track | | DM 79.95 |
| B17 Flying Fortress II | | DM 74.95 | Der Meistertrainer | | DM 89.95 |
| **Baldur`s Gate 2** | | **DM 79.95** | **Der Patrizier 2** | | **DM 89.95** |
| **Battle Isle IV** | | **DM 89.95** | **Die Flucht v. Monkey Island** | | **DM 89.95** |
| Battleship 2 | | DM 69.95 | Die Gilde | MAI 01 | DM 89.95 |

**Lieferung innerhalb Deutschlands:**
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren kompletten Katalog an.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Thor KRANZVERSAND

Joysoft

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

## AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

No One Lives Forever

AB SOFORT

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3531
ERHÄLTLICH
DM **79.95**

Patrizier II

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3396
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Gunman Chronicles

AB SOFORT

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4537
ERHÄLTLICH
DM **69.95**

Mech Warrior 4

AB SOFORT

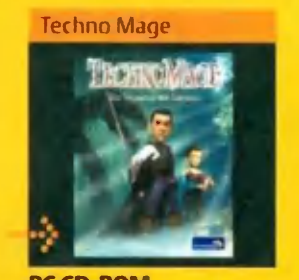
**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3953
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Die Siedler 4** | FEB 01 | DM | **79.95** |
| Die Sternenfahrer v. Catan | | DM | 74.95 |
| Die Völker 2 | MÄRZ 01 | DM | 89.95 |
| Donald Duck Quack Attack | | DM | 69.95 |
| Dschungelbuch/Groove Par. | | DM | 59.95 |
| Ducati | | DM | 59.95 |
| European Super League | | DM | 59.95 |
| F1 Championship S2000 | | DM | 79.95 |
| F1 Official Team Manager | | DM | 79.95 |
| F1 Racing Championchip | | DM | 89.95 |
| **FIFA 2001** | | DM | **89.95** |
| Frontschweine | | DM | 79.95 |
| Star Trek DS9 The Fallen | | DM | 79.95 |
| Galaga - Target Earth | | DM | 34.95 |
| Gamemaker 2000 Pro | | DM | 89.95 |
| Grand Prix 3 | | DM | 89.95 |
| Giants | | DM | 69.95 |
| Gorasul: Lost Souls | MÄRZ 01 | DM | 79.95 |
| Gothic | MÄRZ 01 | DM | 79.95 |
| Gunman Chronicles | | DM | 69.95 |
| Gunman Chronicles uncut | | DM | 69.95 |
| Gunship | | DM | 79.95 |
| Gunlok | | DM | 79.95 |
| Half Life Gen. Pack V2 | | DM | 49.95 |
| Heavy Metal FAKK2 | | DM | 79.95 |
| Three Kingdoms | MÄRZ 01 | DM | 89.95 |
| Heroes Ch. Warlords Wastel | JAN 01 | DM | 44.95 |
| Heroes Ch. Conquest Under | JAN 01 | DM | 44.95 |
| Heroes Ch. Master Element | JAN 01 | DM | 44.95 |
| Heroes Ch. Clash Dragons | JAN 01 | DM | 44.95 |
| Herrscher des Olymp:Zeus | | DM | 89.95 |
| Hitman-Codename 47 | | DM | 79.95 |
| **Homeworld II Cataclysm** | | DM | **54.95** |
| Hugo d. Geh. d. kik. Sonnen. | | DM | 49.95 |
| Icewind Dale Add-On | FEB 01 | DM | 49.95 |
| In Cold Blood | | DM | 79.95 |
| Industriegigant 2 | APRIL 01 | DM | 89.95 |
| Insane | | DM | 79.95 |
| Invasion Deutschland | | DM | 54.95 |
| **Jagged Alliance 2 1/2** | | DM | **69.95** |
| Kicker 2 | | DM | 69.95 |
| Kleopatra Königin d.Nils | | DM | 44.95 |
| Kiss Psycho Circus | | DM | 79.95 |
| MB Truck Racing | | DM | 79.95 |
| Messiah: Mission | FEB 01 | DM | 39.95 |
| Metal Gear Solid | | DM | 69.95 |
| Metal Gear Solid/englisch | | DM | 79.95 |
| MoHO | | DM | 79.95 |
| Monkey Island Collection | | DM | 29.95 |
| Moorhuhnjagd 2 | | DM | 24.95 |
| MS Casino Mirage Resorts | | DM | 54.95 |
| MS Mech Warrior 4.0 | JAN 01 | DM | 89.95 |
| MS Starlancer | | DM | 79.95 |
| MS Crimson Skies | | DM | 79.95 |
| MS Mega Racing Games | | DM | 54.95 |
| NBA Live 2001 | | DM | 89.95 |
| No One Lives Forever | | DM | 79.95 |
| Oni | FEB 01 | DM | 79.95 |
| Pacific Warr.-Air Combat | | DM | 69.95 |
| Panzer General Barbarossa | | DM | 74.95 |
| **Pizza Connection 2** | | DM | **89.95** |
| Play the Games 3 | | DM | 64.95 |
| Pro Rally 2001 | | DM | 79.95 |
| Planescape Tournament M. Box | | DM | 39.95 |
| Pro Rallye 2001 | | DM | 84.95 |
| Projekt I.G.I. | | DM | 79.95 |
| **Pulleralarm** | | DM | **49.95** |
| Rainbow Six-Urban Operation | | DM | 34.95 |
| Raub | FEB 01 | DM | 74.95 |
| Resident Evil 3: Nemesis | | DM | 89.95 |
| Road To Eldorado | | DM | 49.95 |
| Rouge Spear Urban | | DM | 59.95 |
| RTL Skispringen 2001 | | DM | 54.95 |
| **Rune** | | DM | **79.95** |
| Sacrifice | | DM | 79.95 |
| Sheep | | DM | 74.95 |
| Simon the Sorcerer 3D | FEB 01 | DM | 79.95 |
| Severance: Blade of Darknes | FEB 01 | DM | 79.95 |
| Siedler Hiebe für Diebe | | DM | 19.95 |
| St.Tr.Voyager Elite Force | | DM | 79.95 |
| Star Trek New Worlds | | DM | 64.95 |
| Stunt GP | | DM | 89.95 |
| Sprint Car | | DM | 79.95 |
| Squad Leader | | DM | 79.95 |
| Starfleet Command 2 | | DM | 69.95 |
| Starship Troopers | JAN 01 | DM | 69.95 |
| Star Trek: Creator Warp 2 | | DM | 59.95 |
| Stupid Invaders | JAN 01 | DM | 79.95 |
| Sudden Strike/englisch | | DM | 89.95 |
| Swat 3 Elite Edition | | DM | 59.95 |
| **Techno Mage** | | DM | **89.95** |
| The Final Curse | | DM | 79.95 |
| The Grinch | | DM | 69.95 |
| The Longest Journey | | DM | 79.95 |
| The Mummy | | DM | 69.95 |
| Theme Park World | | DM | 79.95 |
| Theme Park Manager | FEB 01 | DM | 89.95 |
| Theme Park & The. Hospital CL | | DM | 29.95 |
| Tiger Woods 2001 | | DM | 79.95 |
| Timeline | | DM | 79.95 |
| **Tomb Raider: Die Chronik** | | DM | **84.95** |
| Tony Hawk's 2 | | DM | 64.95 |
| Tribes 2 | MÄRZ 01 | DM | 74.95 |
| Tribes 2 US | | DM | 129.95 |
| Tombstone 1882 | | DM | 39.95 |
| Uefa Soccer 2001 | | DM | 74.95 |
| Ultima 9 World Edition | | DM | 69.95 |
| Virtua Pool 3 | | DM | 59.95 |
| Vampire: Die Maskerade | | DM | 79.95 |
| V-Rally 2 Expert Edition | | DM | 69.95 |
| Warm Up GP2001 | | DM | 49.95 |
| Woody Woodpecker Racing | | DM | 69.95 |
| Wer wird Millionär? | | DM | 64.95 |
| Werner: Asphaltbrenner | FEB 01 | DM | 79.95 |
| Wizard & Warriors Lim. Ed. | | DM | 99.95 |
| Wizards & Warriors | | DM | 79.95 |
| Woody Woodpecker Racing | | DM | 69.95 |
| Worms World Party | | DM | 69.95 |

Wer wird Millionär?

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3814
ERHÄLTLICH
DM **64.95**

Techno Mage




**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD2779
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Theme Park Manager

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4687
Release: JAN 01
DM **89.95**

Tomb Raider 5

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3984
ERHÄLTLICH
DM **84.95**

Star Trek DS9 The Fallen

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3615
ERHÄLTLICH
DM **74.95**

Call to Power II

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3577
ERHÄLTLICH
DM **79.95**

Black & White

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3581
ERHÄLTLICH
DM **99.95**

B17 Flying Fortress II

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD2920
ERHÄLTLICH
DM **74.95**

Battle Isle IV

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3279
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Portofreie Sonder-Lieferung*

Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen

2 1 Bundle – all inklusive

Neuheiten – ab sofort erhältlich

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# Wirklich günstige Spiele gibt's bei gameplay

## BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

### LOW BUDGET PC

| | | | |
|---|---|---|---|
| Anno 1602 | Soft Price | DM | 34.95 |
| Armored Fist 2 | Classic | DM | 29.95 |
| Armored Fist 3.0 | Low Price | DM | 29.95 |
| Asterix:Streit um Gallien | CSC | DM | 34.95 |
| Bugs Bunny auf Zeitreise | CSC | DM | 34.95 |
| Bundesliga Stars 2000 | Classic | DM | 29.95 |
| Byzantine | | DM | 9.95 |
| Commanche Gold | Classic | DM | 29.95 |
| Commandos - HFL JC | | DM | 19.95 |
| Darkstone | Classic | DM | 29.95 |
| Die 24 Std.von Le Mans | Soft Price | DM | 29.95 |
| Die Völker Gold Edition | Soft Price | DM | 29.95 |
| Driver | | DM | 29.95 |
| Dungeon Keeper 1 (Budget) | | DM | 19.95 |
| Dungeon Keeper 2 | Classic | DM | 24.95 |
| Fighter Pilot | | DM | 29.95 |
| Forsaken | | DM | 19.95 |
| Gabriel Knight 3 Gold | inkl. SB | DM | 34.95 |
| Game Gallery 2 | | DM | 39.95 |
| Game-Hits 1 | 10 CD's | DM | 49.95 |
| Game-Hits 2 | 10 CD's | DM | 49.95 |
| Genetic Evolution | | DM | 9.95 |
| Gold Strategie Games | | DM | 29.95 |
| Grand Theft Auto 1 | | DM | 9.95 |
| Grand Theft Auto 2 | | DM | 29.95 |
| Hattrick Wins | | DM | 2.95 |
| Homeworld | | DM | 29.95 |
| Indiana Jones 5 | Classic | DM | 44.95 |
| Industriegigant Gold | Soft Price | DM | 29.95 |
| Israeli Air Force | Classic | DM | 29.95 |
| Jedi K.+ Myst. o. t. S. | Classic | DM | 39.95 |
| Käfer Total | Soft Price | DM | 29.95 |
| L. Luke: Daltons a. d. Spur | CSC | DM | 34.95 |
| M.A.X. | | DM | 19.95 |
| M.A.X. 2 | | DM | 9.95 |
| Moorhuhnjagd 2 | | DM | 24.95 |
| Moto Racer 2 | Classic | DM | 39.95 |
| Nations Fighter Command | | DM | 19.95 |
| NBA 99 (Budget) | | DM | 19.95 |
| NBA Live 2000 Classic | | DM | 29.95 |
| Need for Speed 3 | Classic | DM | 39.95 |
| NHL 99 Classic | | DM | 39.95 |
| Outcast | | DM | 29.95 |
| Outcast SP | | DM | 39.95 |
| PC Games Collection Vol. 2 | | DM | 49.95 |
| Räts.d.MasterLu & Orionburger | | DM | 9.95 |
| Rayman 2 Tv | Nice Price | DM | 44.95 |
| Sanitarium | | DM | 9.95 |
| Sports Car GT | Classic | DM | 39.95 |
| StarTr.Birth o.Feder.S&B | | DM | 29.95 |
| Sumpfhuhn.de 2 | | DM | 19.95 |
| Supreme Snowboarding | Soft Price | DM | 29.95 |
| SW EP1: dunkle Bedrohung | Classic | DM | 49.95 |
| SW EP1: Racer | Classic | DM | 49.95 |
| System Shock 2 | Classic | DM | 29.95 |
| Theme Park & The.Hosp.Cl. | | DM | 39.95 |
| Toy Story II AG Classic | | DM | 44.95 |
| UEFA Championsleague 98/99 | | DM | 9.95 |

System Shock 2

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3625
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Anno 1602

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3610
ERHÄLTLICH
DM 34.95

Homeworld

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3488
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Tomb Raider 4

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3056
ERHÄLTLICH
DM 49.95

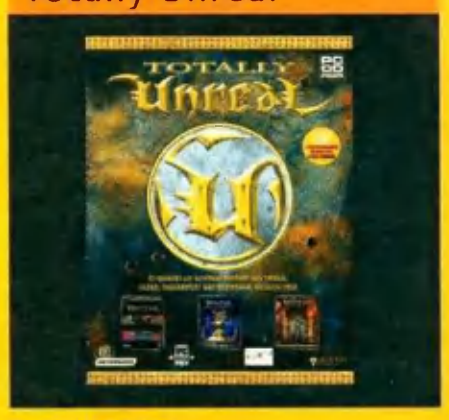
Dark Projekt

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4614
ERHÄLTLICH
DM 19.95

I. Jones: Turm von Babel

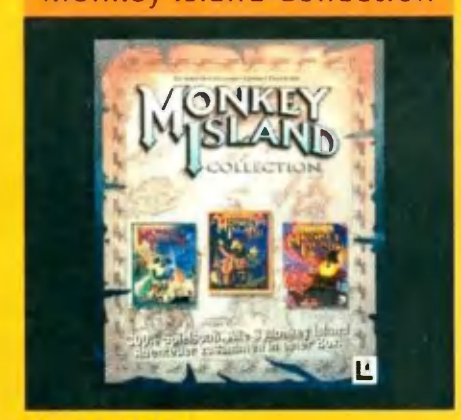
**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3415
ERHÄLTLICH
DM 44.95

Totally Unreal




**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4511
ERHÄLTLICH
DM 49.95

Monkey Island Collection




**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4483
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Commandos

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4630
ERHÄLTLICH
DM 19.95

Driver

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3669
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Käfer Total

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3664
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Game Hits 1

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4676
ERHÄLTLICH
DM 49.95

Game Hits 2

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4677
ERHÄLTLICH
DM 49.95

Battle Isle Platinum

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3471
ERHÄLTLICH
DM 44.95

M.A.X 2

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD1936
ERHÄLTLICH
DM 9.95

Dungeon Keeper 2

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD3590
ERHÄLTLICH
DM 24.95

688 (I) Hunter/Killer

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4494
ERHÄLTLICH
DM 19.95

Sim Copter

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4479
ERHÄLTLICH
DM 19.95

Future Cop L.A.P.D.

**PC CD-ROM**
Art. Nr.: PCCD4473
ERHÄLTLICH
DM 19.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.

**Diese drei Spiele würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:**
*Diablo 2*, *Rogue Spear* und „Indiziertes Spiel" - *Team Arena*. Da wäre ich auch vor der BPjS sicher.

**Am meisten freue ich mich auf folgendes Spiel:**
*Black & White*, weil ich es nach 39 Steve-Jackson-Tagebucheinträgen endlich spielen will!

**Der schönste Tag meines Lebens war, als ...**
... ich meinen ersten PC bekommen habe: Schneider PC - 80286er mit einem MByte RAM und einer 12-MByte-Festplatte!

**Wenn ich nicht Hardware-Redakteur geworden wäre, wäre ich heute ...**
... wohl Student auf meiner Lieblingsinsel: England.

**Wenn ich nicht gerade am Computer spiele, dann ...**
... arbeite ich, telefoniere, bin schwimmen, einkaufen oder mach' Heimurlaub im Münsterland.

**Mein Motto lautet:**
Wo kämen wir hin, wenn alle nur fragten „Wo kämen wir hin?", anstatt gingen, um zu sehen, wohin wir kämen, wenn wir gingen?

**Das beste Computerspiel aller Zeiten heißt ...**
... *Tetris*, weil's keine Story hat, dafür aber eine unglaubliche Langzeitmotivation.

**Das erste Computerspiel meines Lebens hieß ...**
... *LadyBug* auf dem guten, alten CBS Colecovision (lief noch über den Fernseher).

**Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:**
Wenn ich das wüsste, würde ich Kollege Weidhase um die Komplettlösung bitten.

**Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:**
*Theme Park World*: bunt, lustig, manchmal etwas chaotisch und doch unterhaltsam.

## Bernd **Holtmann** freut sich auf Black & White und sucht die Lösung für sein Leben.

Sport

**Florian Stangl**
Chefredakteur
glaubt fest an den Test von *Black & White* in der nächsten Ausgabe.

Strategie

**Petra Maueröder**
Chefredakteurin
ist happy, dass Mittermeier freiwillig seinen Vertrag verlängert hat.

Abenteuer

**Daniel Kreiss**
Redakteur
büffelt für seine Abschluss-Prüfungen als Verlagskaufmann.

Strategie

**Rüdiger Steidle**
Redakteur
drohte Gefrierbrand bei der Rückkehr von L.A. nach Nürnberg.

Tipps & Tricks

**Florian Weidhase**
Ltr. Redakteur T&T
kann den 4.3. kaum erwarten. Warum? Formel 1 2001!

CD-ROM

**Jürgen Melzer**
Ltr. Redakteur CD-ROM
fragt sich, wann die Küche seiner neuen Wohnung endlich fertig ist.

Simulation

**Sascha Gliss**
Redakteur
fiebert gierig dem Release von *IL-2 Sturmovik* entgegen.

Sport

**Georg Valtin**
Volontär
kehrte gut erholt von seinem Trip auf die *Tropico*-Insel zurück.

Action

**Thomas Weiß**
Redakteur Hardware
hat sich endlich einen Dreamcast geleistet und ist begeistert.

Hardware

**Sascha Pilling**
Redaktionsassistent
freut sich total auf zwei Wochen Motorradfahren in Spanien.

Service

**Rainer Rosshirt**
Redakteur
lauert schon sehnsüchtig auf den Beginn der Motorradsaison.

© und Satz: CMS

# McMEDIA®

# Die besten Spiele!

AWARD
UGames

## Wir haben sie alle!

PC CD-ROM

McMEDIA -Gamestores

**Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe**

KIDS
Reichenberger Str. 45
**02763 Zittau**

FREIER
Freiberger Str. 16
**09496 Marienberg**

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
**14806 Belzig**

TAM TOYS AND MORE
Königstr. 56
**15890 Eisenhüttenstadt**

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
**29378 Wittingen**

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
**29640 Schneverdingen**

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
**31275 Lehrte**

SULZER
Affällerstr. 98
**35039 Marburg**

SPIELON
Bahnhofstr. 55
**35390 Gießen**

SPIELON
Herkules-Center
**35576 Wetzlar**

SULZER
Klausstr. 14
**36251 Bad Hersfeld**

RUG
Markt 41
**36404 Vacha**

UHLING
Herzog-Georg-Str. 33
**36448 Bad Liebenstein**

KASTEN
Hochstr. 19 c
**40670 Meerbusch-Osterrath**

PINOCCHIO
Bismarck-Passage 7
**40721 Hilden**

PINOCCHIO
Grünstr. 5
**42697 Solingen-Ohligs**

PECHER
Oststr. 4
**48231 Warendorf**

UNLAND KIESKEMPER
Everswinkler Str. 8
**48231 Warendorf-Freckenhorst**

LUNING
Hauptstr. 30
**48346 Ostbevern**

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
**48496 Hopsten**

TWENHAFEL
Große Str. 23
**49565 Bramsche**

PAFFRATH
Kölner Str. 1
**51379 Leverkusen**

MEINHARDT
Hauptstr. 22
**55487 Sohren**

MERKLER
Langenbergstr. 8
**56299 Ochtendung**

HABAKUK
Lindenstr. 70
**57627 Hachenburg**

KREMERS
Oststr. 56
**59065 Hamm**

KOCH
Bachstr. 1
**59590 Geseke**

GAMESTORE
Zeilgalerie 112-114
**60313 Frankfurt a. M.**

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 16
**63128 Dietzenbach**

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
**72379 Hechingen**

ELSER
Getsinger Str. 24
**73033 Goppingen**

PAYER
Aalener Str. 60
**73441 Bopfingen**

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
**74731 Walldürn**

ENGELHARD
Wilh. Röntgen-Str. 1, im E-Center
**77656 Offenburg**

MONTE MEDIA GMBH
Frankfurter Ring 83
**80807 München**

SCHLATTI
Munchner Str. 16
**84359 Simbach**

HEILIG
Uberlinger Str. 9
**88630 Pfullendorf**

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Farberstr. 11
**90402 Nürnberg**

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger Str. 16-20
**90402 Nürnberg**

GAMES GARDEN
Nurnberger Str. 26
**90763 Fürth**

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
**91413 Neustadt/Aisch**

GOTTLER
Ansbacher Str. 8
**91572 Bechhofen**

KINDERWELT
Luitpoldstr. 5
**93049 Regensburg**

LOLLYPOP
Im Donau-EKZ
**93059 Regensburg**

ACHTNER
Ulmstr. 29
**93326 Abensberg**

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
**94032 Passau**

GIERSTER
Vilsvorstadt 12/13/15
**94474 Vilshofen**

HUTTNER
Tuckelhausenstr. 10
**97199 Ochsenfurt**

HUTTNER
Hermstr. 13
**97318 Kitzingen**

WORLD OF ILLUSION
Manenstieg 1
**98527 Suhl**

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1d
**99706 Sondershausen**

MARTIN
Am Markt 7
**99752 Sollstedt**

**McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!**

**Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.**

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

ER 17

STEWART

0.736

PIXELPRACHT

IL 7

Jordan

BUZZIN

zepter

7

PlayStation

BUZZIN

PlayStation

HORNETS

BRIDGESTONE

WILLIAMS

SONAX

SONAX

SONAX

## F1 Racing Championship

■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ ANBIETER **Ubi Soft**

Am 4. März startet die neue Formel-1-Saison. Kurz danach soll auch Ubi Softs *F1 Racing Championship* an den Start gehen. Der potenzielle Erzrivale von *Grand Prix 3* konnte unsere kritischen Rennspielexperten schon in der frühen Vorabversion überzeugen – und das nicht nur angesichts der prallen Optik. Auf dieser prächtigen Doppelseite können Sie schon einmal selbst detailliert in Augenschein nehmen, was nächsten Monat in den Regalen stehen soll. Die neuesten spielerischen Einzelheiten erfahren Sie in unserer ausführlichen Vorschau ab Seite 72.

## IM KLARTEXT

**Ohne den kommerziellen Erfolg einer neuen Flugsimulation wird dieses Genre über kurz oder lang endgültig aussterben.**

# Für tot erklärt

**Florian Stangl**
Chefredakteur

Für mich waren sie vor vielen Jahren der Grund, einen PC zu kaufen: Simulationen. *Wing Commander* und *F-15 Strike Eagle* waren Anreiz genug, mehrere tausend Mark auszugeben, nur um in den Genuss von VGA-Grafik und 8-Bit-Soundblaster-Geräuschen zu kommen. Im Jahre 2001 sieht es leider anders aus, denn die teuer gekauften Ruderpedale verstauben in der Ecke, der Flightstick ruht abgegriffen im Karton und eine Änderung ist nicht in Sicht. *IL-2 Sturmovik*, *Aquanox* und irgendwann *Freelancer* - die Zahl der in diesem Jahr erscheinenden Simulationen hält sich arg in Grenzen. Mittlerweile bin ich darüber gar nicht mal mehr so enttäuscht, denn es gibt ja genügend Spiele, mit denen man sich darüber hinwegtrösten kann. Was fehlt, ist ein Titel wie *Strike Commander*, der eine leichtgewichtige Flugsimulationen mit einer spannenden Hollywood-Story verband. Jaja, steinigt mich ruhig, ihr fanatischen Hardcore-Simulanten! Ich verstehe eure Vorliebe für all die *Falcons* und *Flankers* dieser Welt, für die man ultradicke Handbücher wälzen muss. Nur: Wie lange wird es diese noch geben? Wenn die Entwickler nicht genügend davon verkaufen, bald nicht mehr. Erst durch einen kommerziellen Erfolg kann das Genre neu belebt werden, wie es *Baldur's Gate* für die Rollenspiele geschafft hat. Und dann wird es auch wieder Hardcore-Simulationen geben.

**Wir brauchen ein Baldur's Gate der Flugsimulationen.**

**GEFAHR IM VERZUG** Die Spezialaufträge verschlagen Sie mehr als oft direkt in die Höhle des Löwen.

# Medal of Honor: Allied Assault

## PC-Version des erfolgreichen Konsolen-Shooters basiert auf der Quake-3-Engine.

*Medal of Honor: Allied Assault* ist wie sein Konsolen-Vorgänger zur Zeit des Zweiten Weltkrieges angesiedelt. Als Leutnant der Alliierten müssen Sie im Kampf gegen die Nazisoldaten Spezialaufträge wie Sabotage oder die Befreiung von Gefangenen ausführen. Die Missionen und Schauplätze basieren weitgehend auf historischen Fakten und enthalten jeweils mehrere Haupt- und Nebenziele. Um diese zu erreichen, müssen Sie mit List und Tücke vorgehen, anstatt wild herumzuballern, da Sie in offener Konfrontation gegen die feindliche Übermacht chancenlos sind. Damit PC-Spieler bei der Umsetzung des populären Konsolentitels grafisch nichts zu nörgeln haben, kommt die *Quake 3*-Engine zum Einsatz. Einen entsprechend guten Eindruck hinterlassen die ersten Bilder, die vor allem durch detaillierte Texturen begeistern.

■ GENRE 3D-Shooter ■ ENTWICKLER 2015
■ ANBIETER Noch nicht bekannt ■ TERMIN 2. Quartal 2001

# Unreal Warfare

## Nachfolger von Unreal Tournament in Arbeit?

**RUNDE SACHE** Die ersten Technologie-Demos der neuen Unreal-Engine lassen die Konkurrenz in allen Belangen erblassen.

Wie Mark Rein von Epic in einem Interview bekannt gab, ist neben *Unreal 2* und einem noch nicht angekündigten Xbox-Programm ein weiteres Spiel in der Mache, das als Arbeitstitel die gleichnamige Engine-Bezeichnung *Unreal Warfare* trägt. Unbestätigten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um den Nachfolger von *Unreal Tournament*. Während es dazu noch keine näheren Informationen gibt, sind die Fakten und Verbesserungen zur Engine allerdings so beeindruckend, dass potenzielle Lizenznehmer schon wieder Schlange stehen. Mithilfe so genannter Hardware-Brushes werden etwa bei gleicher Performance 150 bis 200 Mal so viele Polygone wie in *Unreal Tournament* verarbeitet.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Epic**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **Noch n. bekannt**

# Breed

## Als letzte Bastion der Menschheit bekämpfen Sie fiese Aliens.

In einer fernen Zukunft trifft die Menschheit bei der Kolonialisierung des Weltalls auf eine angriffslustige, biotechnische Alienrasse. Nachdem diese Aggressoren fast die gesamten Außenposten zerstört haben und auf der Erde eingefallen sind, greifen Sie als Kommandant des letzten verbliebenen Sternenkreuzers ins Geschehen ein. Um die Außerirdischen zu vertreiben, kämpft der Spieler sowohl im Orbit als auch auf der Oberfläche mithilfe entsprechender Fahrzeuge wie Panzern oder kleinen Kampfgleitern gegen die Feinde. Zudem sind Missionen geplant, in denen Sie die Kontrolle über Infanterietruppen übernehmen und Ihre Kontrahenten im Guerillakrieg schwächen. Technisch basiert *Breed* auf der eigens entwickelten Mercury-Engine, deren Stärke besonders in der Simulation komplexer Fahrzeuge liegt.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Brat Designs**
■ ANBIETER **N. n. bek.** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**

**TODESMUTIG** **Vom Sternenkreuzer aus stoßen Sie in gefährlichen Missionen mit Kampfgleitern, Panzern oder zu Fuß in Feindesland vor.**

# Army Game Project

## Virtuelles Einsatztraining

Nachdem 3D-Actionspiele dank der technischen Entwicklung in den letzten Jahren mit Titeln wie *Delta Force*, *Soldier of Fortune* oder dem populären *Half-Life: Counter-Strike* immer näher an die Wirklichkeit gerückt sind, entwickelt die US-Army nun einen eigenen, besonders realistischen Ego-Shooter zum virtuellen Drill. Über eine spätere Veröffentlichung in abgewandelter Form denke man laut Aussage der Entwickler nach.

■ GENRE **3D-Shooter** ■ ENTWICKLER **NPSNET**
■ ANBIETER **Research Group** ■ TERMIN **N. n. b.**

Anzeige

# Grand Theft Auto 3

## Das Gangsterleben geht weiter.

Im neuen 3D-Gewand präsentiert sich der dritte Teil der erfolgreichen Mischung aus Action- und Rennspiel. Wie in den Vorgängern bewegen Sie sich per pedes, mit Fahrzeugen oder öffentlichen Verkehrsmitteln durch eine simulierte Großstadt und erfüllen jede Menge nichtlinearer Missionen. Erstmals gibt es auch Tag- und Nachtwechsel, die sich auf das kriminelle Geschehen auswirken. Neben neuen Autos, Waffen und Gimmicks bietet *GTA 3* auch innovative Spielmodi. So müssen Sie sich beispielweise in Scharfschützenmissionen und Verfolgungsjagden zu Fuß als echter Gangster etablieren.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **DMA Design**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

**VOLL 3D** **Bei Fußmärschen sehen Sie sich aus der Verfolgerperspektive.**

**NACHTEINSATZ** Die 3D-Engine garniert die spannenden Kämpfe mit schönen Effekten.

# Iron Dignity

## Release-Termin rückt näher

Nach den Filmsequenzen sind nun auch Musik und Sprachaufnahmen im Kasten. Da die Lokalisierung inzwischen ebenfalls begonnen hat und das Leveldesign endgültig ausbalanciert wird, steht einer baldigen Veröffentlichung nichts mehr im Wege.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Artex Software**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

**SEEK AND DESTROY** Mit 14 verschiedenen Fliegern und 16 Waffentypen bietet Echelon abwechslungsreiche Luftschlachten.

# Conflict: Desert Storm

## Bodenkampf und taktische Truppenbewegungen im Wüstensand

In *Conflict: Desert Storm* übernehmen Sie die Kontrolle über einen Trupp Soldaten und müssen in bester Rainbow-Six-Manier knifflige Missionen während der Zeit des Golfkrieges lösen. Dabei spielt die taktische Vorgehensweise beispielsweise das Ausnutzen des Geländes sowie die richtige Positionierung der Figuren, eine entscheidende Rolle. Außerdem gilt es, möglichst ohne Verluste auszukommen, da die Veteranen sonst durch unerfahrene Frischlinge ersetzt werden. Anders als im Einzelspiel können Sie bei Multiplayer-Partien auch in die Rolle der Araber schlüpfen oder im Team einen einzelnen Soldaten steuern.

■ GENRE **Taktik-Shooter** ■ ENTWICKLER **Pivotal**
■ ANBIETER **N. n. bek.** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

**GEFÄHRLICH** Zu den Aufträgen gehört auch das Ausschalten von Raketenstellungen

**■ NICHT ERWISCHEN LASSEN**
Im Schutz des Geländes schleicht sich der Trupp vorsichtig zum Feind.



# Echelon

## Actionspektakel erscheint nächsten Monat

Das bereits für vergangenen Oktober angekündigte *Echelon* nähert sich nun tatsächlich der Fertigstellung. Der Spieler schlägt dabei eine Pilotenlaufbahn ein und bekämpft in futuristischen Fluggeräten rebellische Aufrührer. In den zwei Kampagnen mit jeweils etwa 30 nichtlinearen Missionen werden die Einsätze mit zunehmender Spieldauer immer komplexer, im Gegenzug erhalten Sie bessere Raumjäger und effektivere Waffen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Buka Entertainment**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **März 2001**

# Rune

## Kommendes Add-on erweitert Mehrspielermodus

Humanhead werkelt laut eigener Aussage bereits fleißig an einem Add-on für *Rune*, das damit vor allem im Mehrspielerbereich erweitert wird. So sorgen neue Modi, Karten, Skins und Models - jetzt auch mit weiblichen Kämpfern - für kurzweilige Massenschlachten. Einen Vorgeschmack auf den Zusatzpack geben bereits diverse Maps, die unter www.humanhead.com zum Download bereitstehen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Humanhead**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



**■ FINSTERER BURSCHE**
Dank des Add-ons werden Mehrspielerkarten bald vor Ragnars überquellen.

# Der Clou! 2

## Der virtuelle Gentleman-Dieb

Im Nachfolger zum klassischen Gauner-Strategiespiel dürfen Sie den ultimativen Coup nun in schicker 3D-Grafik landen, die sich die Fähigkeiten moderner Grafikbeschleuniger zunutze macht. Eine intelligente Kameraperspektive soll dem Spieler dabei stets auf den Fersen bleiben - egal, welchen Winkel der virtuellen Großstadt Sie gerade unsicher machen.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Neo**
■ ANBIETER **THQ** ■ TERMIN **15. März**

# Etherlords

## Dreidimensionale Magie

Die *Evil Islands*-Macher werkeln derzeit am Taktikspiel *Etherlords*, in dem sich vier unterschiedliche Rassen rundenbasiert mit über 300 Zaubersprüchen bekriegen. Sowohl Multiplayer-Freunde als auch Solospieler kommen mit insgesamt 20 Levels samt durchgehender Story auf ihre Kosten.

■ GENRE **Taktikspiel** ■ ENTWICKLER **Nival**
■ ANBIETER **Fishtank Int.** ■ TERMIN **3. Quartal 2001**

**FEUER FREI!** **Neue Einheiten und zahlreiche knifflige Missionen erwarten Sie ab Februar.**

**SCHWERE JUNGS** **Eine schlagkräftige Panzertruppe zieht gegen die feindliche Basis.**

# Empire Earth

## Neues vom Age-of-Empires-Killer

Das Echtzeitstrategiespiel aus der Feder des *Age of Empires*-Machers Rick Goodman nimmt allmählich konkrete Formen an. Als Stammesfürst führen Sie Ihr Volk von der Stein- bis in die Neuzeit und bekämpfen feindliche Clans. Auf der offiziellen Website werden beinahe täglich neue Infos und Screenshots veröffentlicht. Weitere Infos finden Sie im Internet unter www.sierrastudios.com.

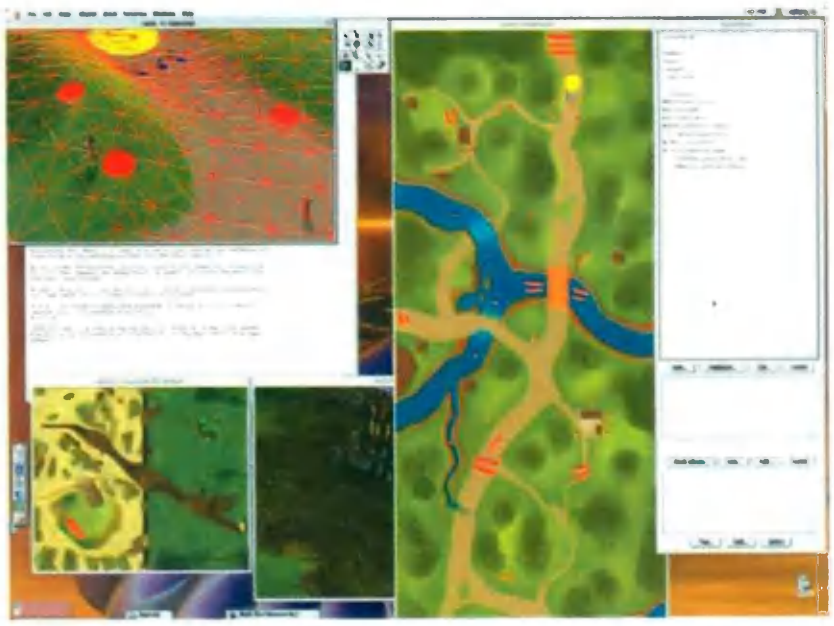
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Stainless Steel Studios**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

# Myth 3

## Erste Screenshots im Internet

Das Team von Ritual Entertainment hat erste Informationen zur Fortsetzung der *Myth*-Serie veröffentlicht. *Myth 3* wird eine 3D-Engine nutzen und spielt 1.000 Jahre vor den Ereignissen der ersten Teile. Sie führen eine Armee von Fabelwesen, um sich gegen die Mächte der Finsternis zu behaupten.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Ritual**
■ ANBIETER **GoD** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**



**MARKE EIGENBAU** **Mit dem Terrain-Editor werden die Myth-Welten erschaffen. Ob das Tool dem Spiel beiliegen wird, ist nicht bekannt.**

**OkaySoft *online***
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- Charts, Most Wanted

**OkaySoft *shop-mailer***
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung

**OkaySoft *service***
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand

OKAY SOFT Spiele Versand

**12 Jahre Service**

**Tel. 09674-1279 Fax -1294**

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Adlertag | DV | 75,90 | Cl.Barkers Undying * | DA | 7[illegible]90 | Duke Nukem Forever * | EV | 79,90 | J.A. 2 unfinished Bus. | DV | 59,90 | Prey * | EV | i.V. | - Voyager -Special Ed. | ML | 98,90 | Wer wird Millionär? | DV | 66,90 |
| Age of Empires 2 | DV | 78,90 | Colin McRae Rally 2 | DV | 7[illegible]90 | Everquest Scars of Vel. | DA | 42,90 | J.A. 2 unfinished Bus. | US | 75,90 | Project IGI | DV | 81,90 | Star Wars: X-Wing All | DV | 45,90 | X Plane | US | 112,90 |
| - Conquerors | DV | 52,90 | Cossacks | DV | 84,[illegible] | Everquest Ruins of Ku. | DA | 49,90 | Kiss Psycho Circus | US | 49,90 | Project IGI | EV | 84,90 | - X-Wing Trilogy | EV | 84,90 | Y dont know Jack 1+2 | DV | 42,90 |
| Airfix Dogfighter | DV | 54,90 | Counter-Strike | US | 25,90 | Evil Dead * | US | i.V. | Larrys Collection 2001 | DV | 39,90 | Q. 3 -Team Arena * | EV | 49,90 | Starlancer | DV | 38,90 | Zeus | DV | 81,90 |
| Alone in the Dark 4 * | US | i.V. | Daikatana -uncut | EV | 59,90 | Evil Islands | DV | 74,90 | Lucas Arts 10 Adv. | DV | 35,90 | Red Faction * | US | i.V. | Sudden Strike | DV | 84,90 | **Hardware** | | |
| America | DV | 62,90 | Delta Force 2 | DA | 29,90 | F1 Racing Champ. * | DV | 79,90 | Max Payne * | EV | i.V. | RTL Skispringen 2001 | DV | 49,90 | -Blitzschlag! * | DV | 41,90 | Everglide Giganta Pad | | 44,90 |
| Am. McGee's Alice | DV | 82,90 | Delta Force 3 | DA | 82,90 | Fallout Tactics * | US | i.V. | Mechwarrior 3 | DV | 19,90 | Rune | DV | 77,90 | System Shock 2 | DV | 29,90 | Firestorm Dual Power | | 48,90 |
| Am. McGee's Alice | EV | 99,90 | Delta Force 3 | US | 119,90 | Freespace 2 Dim.Pack | DV | 45,90 | Mechwarrior 4 * | DV | 83,90 | Sacrifice -Limited Ed. | DV | 82,[illegible] | Team Fortress 2 * | EV | i.V. | Gravis Gamepad Pro | | 39,90 |
| Anno 1503 * | DV | 82,90 | Der Patrizier 2 | DV | 76,90 | Giants | DV | 78,90 | Monkey Island 1-3 | DV | 29,90 | Sea Dogs | US | 106,90 | T.World is not enough * | US | i.V. | Kärna RAZER 2000 | | 192,90 |
| B-17 Flying Fortress 2 | DV | 74,90 | Deus Ex | DA | 81,90 | Giants | EV | 74,90 | Monkey Island 3 | DV | 19,90 | Serious Sam * | US | 59,90 | Totally Unreal Pack | EV | 56,90 | MS Intellimouse Explorer | | 99,90 |
| Baldurs Gate Saga | DV | 45,90 | Diablo 2 -Ltd. Edition | DV | 87,90 | Ground Control Dark.. | DV | 12,90 | Monkey Island 4 | DV | 82,90 | Severance * | DV | 75,90 | Tribes 2 * | EV | i.V. | MS Intellimouse Optical | | 77,90 |
| Baldurs Gate 2 | DV | 83,90 | - off. Mission-CD * | DV | i.V. | Gunman Chronicles | DV | 71,90 | NBA Live 2001 * | US | i.V. | Severance * | EV | i.V. | Ultima 9 -Ascension | DV | 76,90 | Sidewinder FFB 2 Joystick | | 169,90 |
| Black & White * | DV | 84,90 | Die Siedler 3 | DV | 19,90 | Gunman Chronicles | EV | 69,90 | N.F.S. Porsche | DV | 75,90 | Silent Hunter 2 * | DV | 76,90 | Unreal Tournament | EV | 28,90 | - GameVoice USB | | 92,90 |
| Black & White * | US | i.V. | Die Siedler 4 * | DV | 78,90 | Half-Life Gen.Pack v2 | DV | 49,90 | NHL 2001 | US | 109,90 | SOF -AddOn | DA | 26,90 | - Game o.t.Year Ed. | US | 86,90 | - Precision pro | | 115,90 |
| Bleifuss Offroad | DV | 78,90 | Die Sims -Thats Life | DV | 26,90 | Hitman | DV | 84,90 | No one lives forever | DV | 75,90 | Star Trek: DS9 | DV | 76,90 | Unreal 2 * | EV | i.V. | | | |
| C+C Alarmstufe Rot 2 | DV | 84,90 | - Das volle Leben | DV | 32,90 | Hitman | EV | 79,90 | No one lives Forever | EV | 99,90 | - Starfleet Com. 2 | DV | 68,90 | Vietnam Black Ops | US | 89,90 | | | |
| Civ. Call to Power 2 | DV | 78,90 | Doom 3 * | EV | i.V. | Icewind Dale Heart o. * | DV | 46,90 | Oni * | DV | 77,90 | - Voyager | ML | 72,90 | Warcraft 3 * | DV | i.V. | | | |

Versandkosten: Vorauskasse 5.98, Nachnahme 9.98 + Zkgb., ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland), kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

**www.OKAYSOFT.de**

Gierige Clowns Kabuto. Copyright 2000 Planet Moon Studios. Alle Rechte vorbehalten. Planet Moon und das Planet Moon Logo sind Warenzeichen der Planet Moon Studios. Gierige Clowns, Clowns Kabuto, Interplay und das Interplay Logo sind Warenzeichen von Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Denn wenn Kabuto gegen die Meccaryn und die Sea Reaper um die Vorherrschaft auf der Insel kämpft, beginnt ein Massaker im Paradies, dass jede Gefühlsduselei im Blut ertränkt. Und mit atemberaubender Grafik, über 25 Maps und unterschiedlichsten Perspektiven für Single- und Multiplayermodus, durchbricht diese derbe 3D-Action die Grenze zum Wahnsinn. **Blutig. Unzensiert.**

- **Multi-Player Geheimtipp**
- **Multi-Languague**
  [deutsch, englisch, französisch]

# EINE INSEL. DREI SPEZIES.

# KEIN PLATZ

## FÜR SENTIMENTALITÄTEN

Interplay

PLANET MOON STUDIOS

GIANTS

CITIZEN KABUTO

**BONUS CD** mit
Giants Extras, Demos,
Videos und Patches.

www.shr.cc

# Neverwinter Nights

## Mehr Details zum Multiplayer-Rollenspiel der Baldur's-Gate-2-Macher

**GRUPPENDYNAMIK** In Neverwinter Nights dürfen Sie entweder alleine oder mit maximal 64 Personen im Netz agieren.

Produzent Trent Oster ließ sich in einem Interview neue Details zum Rollenspiel entlocken: Fest steht nun, dass der Spieler nicht nur Kreaturen aus dem AD&D-Universum zu sehen kriegt, sondern auch Eigenkreationen der Programmierer bestaunen darf. Das Magiesystem dagegen hält sich an die Regeln der Pen&Paper-Vorlage: Während der Hexenmeister immer Zugriff auf sein Spruchrepertoire hat, muss sich der Zauberer seine Magie beim Rasten jedes Mal neu einprägen. Oster hat außerdem bekannt gegeben, dass der Spielleiter im Multiplayer-Modus auf einen Plot-Wizard zurückgreifen kann, mit dem sich im Handumdrehen Quests erstellen lassen. Im Augenblick arbeitet das Entwickler-Team intensiv an der Fertigstellung des Titels, um *Neverwinter Nights* noch in 2001 zu veröffentlichen. Nach dem Erscheinen sollen regelmäßig Updates in Form neuer Kampagnen und Editoren zur Gestaltung eigener Abenteuer erhältlich sein.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Bioware**
■ ANBIETER **Virgin** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**

**AUGEN AUF** Ob die Entwickler mit dem eigenwilligen Adventure diesmal mehr Erfolg haben, bleibt abzuwarten.

# Valhalla

## Philosophisch angehauchtes 3D-Adventure

Vulcan Software hat seinerzeit für den Amiga die Adventure-Trilogie *Valhalla* produziert – mit nur mäßigem Erfolg hier zu Lande. Jetzt will es die Softwareschmiede nochmal wissen: Sieben Jahre nach dem ers-ten Teil soll demnächst das PC-Adventure *Valhalla* veröffentlicht werden – natürlich komplett in 3D.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Vulcan Software**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

# Runesword

## Komplett überarbeitete und kostenlose Version in Bälde

**HEXAGON-SCHLACHT** Die Kämpfe in Runesword finden rundenbasiert statt.

Seit Februar 1999 arbeitet Cross-Cut am Rollenspiel-Konstruktionsset *Runesword*. Demnächst soll auf www.runesword.com eine neue, kostenlose Version des Programms erscheinen, die sich grafisch stark am Strategiespiel *Heroes of Might and Magic* orientiert, ansonsten aber nur wenig mit dem Titel gemein hat.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **CrossCut**
■ ANBIETER **CrossCut** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

# The Thing

## Comeback des Schleimmonsters

John Carpenters Kultfilm *The Thing* wird zurzeit von den Evolva-Machern aufgegriffen: Die Londoner Spielentwickler wollen daraus ein Horrorspiel im Stil von *Resident Evil* basteln, das aber nicht auf starre Rendergrafiken setzt, sondern hochauflösende 3D-Umgebungen enthält. Die Monsterjagd soll Anfang 2002 auf dem PC oder allen gängigen Konsolen möglich sein.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Computer Art.**
■ ANBIETER **Konami** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

**HORROR** Vor 20 Jahren sorgte der Film im Kino für Angst und Schrecken.

**EIGENSTÄNDIG** Der Nachfolger setzt keine Kenntnisse des ersten Teils voraus, der nur für Segas Saturn und Sonys PlayStation erschien.

# Grandia 2

## Kulleraugen und Stupsnäschen erobern den PC.

Bisher blieb das fernöstliche Rollenspiel mit den stark ausgeprägten Anime-Anleihen den Dreamcast-Besitzern vorbehalten, jetzt soll *Grandia 2* für den PC erscheinen. Im Spiel bewegen Sie eine Abenteurergruppe durch bunte 3D-Landschaften, setzen sich rundenbasiert mit Monstern auseinander und verfolgen eine intensive, weil japanische Story. *Grandia 2* wird derzeit von der koreanischen Entwicklungsfirma ST Media auf den PC konvertiert und befindet sich noch in der Beta-Phase – Ende Februar soll die Entwicklung aber abgeschlossen sein.

GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **ST Media**
■ ANBIETER **Unbekannt** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

# Baldur's Gate 2 Add-on

## Das erfolgreiche Rollenspiel kriegt Nachschub.

Jetzt ist es offiziell: Zu *Baldur's Gate 2: Schatten von Amn* kommt demnächst ein Add-on, das den vorläufigen Namen *Throne of the Baal* trägt. Über Story, Umfang und Erscheinungsdatum ist allerdings noch nichts bekannt – man kann aber davon ausgehen, dass sich das Zusatzpaket am Add-on für den Vorläufer, *Legenden der Schwertküste*, orientiert. Sobald mehr Infos vorliegen, werden wir selbstverständlich darüber berichten.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Bioware**
■ ANBIETER **Virgin** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

**NACHSCHUB IN SICHT** **Das beliebte AD&D-Rollenspiel wird im Laufe des Jahres mit einem Zusatzpaket ergänzt.**

game.way dsl
schneller.ziehen
schneller.treffen

volltreffer! mit game.way dsl steht eurem erfolg bei internet-games nichts und keiner mehr im weg. die neue, hochgerüstete claranet speedway®-dsl standleitung für alle, die schneller am drücker sein wollen. mit highspeed im permanenten anschlag und donnernden pingzeiten jagt ihr durch's netz und sorgt schnell für klare verhältnisse. weltweit.
alles startklar zum showdown. schnell anrufen: 069-408018-450

game.way dsl
echte internetstandleitung!
ohne volumenbegrenzung
netzwerkfähiger router wird mitgeliefert
jetzt bestellen! 069-408018-450

clara.net
derinternetserviceproviderderwirklichservicebietet
www.claranet.de

speedway® dsl powered by QSC

*game.way dsl ist verfügbar in berlin, düsseldorf, frankfurt, münchen, wiesbaden und in kürze auch in vielen weiteren städten.

## IM KLARTEXT

**Glückwunsch, liebe Leser: Sie haben im Jahr 2000 einen guten Geschmack bewiesen.**

### Allerbestens?

**Petra Maueröder**
Chefredakteurin

Da schau her: *Sudden Strike* (Platz 3) schlägt *Alarmstufe Rot 2* (Platz 7), *Wer wird Millionär* kommt erst wenige Tage vor Jahresende in den Handel und erobert trotzdem Platz 4 und die *Sims* müssen sich nur ganz knapp dem Blizzard-Abräumer *Diablo 2* geschlagen geben: Wie schon in den Jahren zuvor dominieren Strategie-Titel (von der unverwüstlichen *Anno 1602*-Königsedition bis zu *Cultures*) die 2000er-Rangliste, gefolgt von Rollenspielen wie *Baldur's Gate 2*. Auf den billigen Plätzen hat sich sogar eine Handvoll klassischer Actionspiele (*Star Trek: Voyager, Tomb Raider 4*) verirrt. Beim Blick auf die Top 20 könnte man sich als Berufskritiker zufrieden zurücklehnen und denken: Au fein, da hat sich ja durchweg hochwertige Spielekost verkauft. Kleiner Schönheitsfehler: All die *Moor-*, *Sumpf-*, *Killer-* und *Big-Brother*-Hühner fallen aufgrund des – zu Recht! – niedrigen Preises durchs Statistik-Raster. Trotzdem fand ich die Ergebnisse überraschend. Auf den sensationellen Erfolg von *Sudden Strike* hätte ich noch vor einem Jahr nicht wirklich Geld verwettet. Und 2001? Rechtzeitiges Erscheinen vorausgesetzt, würde mein Bestseller-Tippzettel wie folgt aussehen: 1. *Anno 1503*, 2. *Black & White*, 3. *Commandos 2*, 4. *Diablo 2 Expansion-Set* , 5. *Die Siedler 4*. Egal wie's letztendlich ausgeht – ich würd mir wünschen, dass Topspiele wie *Deus Ex* künftig noch ein bisschen mehr Käufer finden als bisher.

**Glauben Sie keiner Statistik, die Sie nicht selbst hinterfragt haben!**

**SPEERTRÄGER** Die altbekannte Phalanx-Einheit ist auch in Teil 3 wieder mit von der Partie.

# Civilization 3

## Sid Meiers Klassiker wird fortgesetzt.

Mit einer komplett renovierten Optik, grundlegenden Regeländerungen und neuen Kampfmodi soll die *Civilization*-Reihe ins neue Jahrtausend gehen. Besonders die Gefechte sollen in Zukunft anders ablaufen als in den Vorgängern. So spielt in *Civilization 3* beispielsweise der Technologie-Level einer Einheit eine erheblich wichtigere Rolle als bisher. Ein weiteres, interessantes Feature ist die Fähigkeit eines Volkes, einen historischen Anführer wie Alexander den Großen oder Hannibal hervorzubringen, der Ihre militärischen Einheiten stärkt und zu erfolgreichen Eroberungszügen führt. Firaxis arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung des Projekts, ein Veröffentlichungstermin wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben.

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Firaxis**
■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

**PYROMANISCH** Besiegte Gegner verabschieden sich mit viel Getöse von der Bildfläche.

# Rim

## Aufwendiges Strategie-Epos

*Rim* (vormals *Outer Rim*) kommt von Trinode, den Mit-Erfindern des *Battle Isle*-Universums. Als Space-Kommandant bekämpfen Sie eine Armada von Aliens. Spielzüge bestehen wie in *Combat Mission* aus drei aufeinander folgenden Echtzeitphasen (Planen, Kämpfen, Auswerten).

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Trinode**
■ ANBIETER **Fishtank Int.** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

# Party all the time

## Da klappt's auch mit dem Nachbarn.

**KEINE HUNGERLEIDER** Nur wohlgenährte und erfolgreiche Sims laden die Nachbarschaft zu wilden Parties in ihrem Haus ein.

Die Zusatz-CD *Houseparty* enthält neben neuen Einrichtungsgegenständen und Karrieremöglichkeiten ein verbessertes Sozialverhalten für die simulierten Persönlichkeiten. Das Add-on soll so dafür sorgen, dass Partys mit den Nachbarn kommunikativer ablaufen als bisher.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Maxis**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

# Geschichtsstunde

## Die inoffizielle Fortsetzung zu Age of Kings

In *Von Kimbern & Teutonen* verfolgen Sie die Geschicke der germanischen Stämme bis ins Mittelalter. Da die 24 Karten für erfahrene *AoE2*-Spieler gedacht sind, haben wir für Sie bereits eine Komplettlösung erarbeitet.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Computec Media**
■ ANBIETER **Gameplay** ■ TERMIN **Bereits erschienen**

**BELAGERUNG** Gut gesicherte Festungen lassen sich nur mit viel Feuerkraft knacken.

# Alien-Invasion

## Neues Projekt der X-COM-Entwickler

Sowohl die Story als auch die Spielmechanik von *Dreamland* knüpfen direkt an die berühmten Vorgänger *X-COM* und *Ufo* an. Als Führer einer menschlichen Widerstandsbewegung tragen Sie mit fiesen Aliens rundenbasierende Kämpfe aus und erforschen die Technologie der Invasoren.

■ GENRE **Rundenstrategie** ■ ENTWICKLER **Mythos Games**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**

**RUNDERNEUERT** Mit aufwendiger 3D-Grafik lässt Dreamland seine klassischen Vorgänger ganz schön alt aussehen.

**■ REICH DES BÖSEN**
Eine gut ausgebaute, russische Siedlung in Großaufnahme.

# Die Welt am Abgrund

## Krieg ums Öl: Stürzen Sie sich in aufwendige 3D-Schlachten!

Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten: In *World War 3* übernehmen Sie das Kommando über eine von drei verfeindeten Nationen (USA, Russland oder Irak) und rücken dem Gegner mit High-Tech-Kriegsgerät wie Apache-Helikoptern, Abrams-Panzern oder Patriot-Raketen auf den Leib. Das TopWare-Interactive-Spiel benutzt eine verbesserte Version der bekannten *Earth 2150*-3D-Engine und soll weit über 50 Boden-, Luft- und Marineeinheiten nebst dazugehörigen Waffen enthalten.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **TopWare**
■ ANBIETER **TopWare** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**


Für nen halben Pfennig pro Minute ins Internet.

Surfen Sie 5 Stunden im Februar 2001 für nur 0,5 Pf/Min. Für jede weitere Minute nur 2,45 Pf/Min rund um die Uhr! Abrechnung im 30-Sekunden-Takt. Keine Grundgebühr. Keine Vertragsbindung. Keine Einwahlgebühr. Keine Mindestabnahme. Kostenlose E-Mail-Adresse. Kostenloser SMS-Versand. Kostenlose SMS-Benachrichtigung. Shopping Mall. Einfache Suchmaschine. Dating Club.
Zugangssoftware unter 0800 - 555 45 65
oder einfach downloaden: www.worldonline.de.

PC ONLINE 12/00 Provider des Monats

World Online

Die ganze Welt im Internet
www.worldonline.de

Gratis-CD mit Zugangssoftware auch bei: SCHLECKER

# Paris Dakar Rally

## ... fern, so fern das Heimatland. Fahren Sie die härteste Rallye der Welt!

**DIE BRÜCKE AM KWAI** In jeder Etappe stehen unterschiedliche Routen zur Auswahl.

Auf Motorrädern, Allradtrucks und Rallyewagen rasen 350 Piloten 17 Tage lang rund 6.500 Meilen quer durch Westeuropa und den Schwarzen Kontinent – die legendäre Rallye Paris-Dakar gilt als eines der letzten großen Abenteuer der Menschheit. Mit der offiziellen Lizenz in der Tasche will Acclaim im Sommer PC-Spielern diese Erfahrung nahe bringen. *Dakar Rally* folgt allerdings nicht der Originalroute, sondern führt Sie über zwölf Etappen durch tiefe Dschungel in Nordafrika, einen Teil der Savanne und vorbei an den Sehenswürdigkeiten Ägyptens. 24 Vehikel in den vier Klassen Autos, Buggys, Motorräder und Quad-Bikes sollen zur Auswahl stehen, alle mit einem ausgefeilten Schadensmodell. Reparaturen zwischen den Abschnitten kosten wertvolle Zeit. Neben dem realistischen Rennen gibt es einen Arcade-Modus, in dem „Granaten werfende Tuareg-Rebellen", die einheimische Fauna und Naturkatastrophen den Teilnehmern das Leben schwer machen.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Broadsword**
■ ANBIETER **Acclaim** ■ TERMIN **Sommer 2001**

# Crazy Cars

## Fahr' n, fahr' n, fahr' n auf der Himmelsbahn

Ein Programmierer-Team aus ehemaligen Bullfrog- und Computer-Artworks-Mitarbeitern lässt derzeit fliegende Inseln aus dem Himmel wachsen. Auf den schwebenden Eilanden des fernen Reiches Celestis heizen aberwitzige Vehikel wie dampfgetriebene Hovercrafts und Atom-Hot-Rods über eine Reihe spektakulärer Rennstrecken. Neun Charaktere stehen in *Crazy Car Championship* zur Auswahl, darunter ein einheimischer Blechmann und ein Weltraumheld à la Flash Gordon. Zwölf Power-ups wie Extrawaffen und Turbo-Booster sollen für heiße Platzkämpfe sorgen.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Synaptic Soap**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**

**FORMEL MARKE EIGENBAU** Ihren Science-Fiction-Rennwagen dürfen Sie sich aus diversen Komponenten selber zusammenbasteln.

# Nascar Racing 4

## Bald geht's wieder rund in Papyrus' Stock-Car-Rondell.

**KARUSSELL** Die Steilkurven-Ovale sind typisch für die US-Nascar-Rennserie.

Papyrus' klassische Simulationsreihe der amerikanischen Stock-Car-Rennserie geht im Februar in die vierte Runde. Die *Grand Prix Legends*-Engine soll dafür sorgen, dass die Fahrphysik realistischer denn je wird. Einsteiger bekommen einen eigenen Arcade-Modus spendiert.

■ GENRE **Rennsimulation** ■ ENTWICKLER **Papyrus**
■ ANBIETER **Sierra** ■ TERMIN **Februar 2001**

# Stormbird

## Geheimprojekte der Luftwaffe

Crosswind Simulations plant eine Flugsimulation rund um die ersten einsatzfähigen Düsen- und Raketenjäger, die Me 262 Sturmvogel und die Me 163 Komet. *Stormbird* soll auf der *OpenPlane*-Engine basieren, die bereits in *Fighter Squadron* zum Einsatz kam. Neben Kraftei und Sturmvogel steigen Exoten wie die Ho 229 Nurflügel oder die Ba 349 Natter auf.

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Crosswind**
■ ANBIETER **N. n. b.** ■ TERMIN **1. Quartal 2002**

**KRAFTEI** Fliegen Sie den deutschen Raketenjäger Me 163 Komet.

# SWOTL 2?

## Steigt Larry Holland wieder ein?

Bei unserem Treffen mit Totally Games offenbarte uns *Bridge Commander*-Projektleiter David Litwin eine Überraschung: „Larry Holland würde sehr gerne wieder eine Flugsimulation machen. Er denkt schon lange über einen Nachfolger zu *Secret Weapons of the Luftwaffe* nach." Das Problem laut David: „Es ist wegen der mäßigen Verkaufszahlen momentan kaum möglich, ein Simulationsprojekt zu finanzieren. Wir müssten dafür einen sehr risikofreudigen Publisher finden."

**VOLLDAMPF VORAUS** Ein italienischer Zerstörer der Soldati-Klasse schippert qualmend in den Mittelmeer-Einsatz.

# Destroyer Command

## Zerstörer-Simulator lichtet im Herbst den Anker.

Nachdem ihre U-Boot-Sim *Silent Hunter 2* bald zum Auslaufen bereit ist, wenden sich die Mannen von Ultimation dem Überwasser-Pendant *Destroyer Command* zu. Sie schlüpfen in die Rolle eines Zerstörer-Kapitäns im Zweiten Weltkrieg. Der Clou: Online können *Destroyer Command*-Spieler Jagd auf U-Bootfahrer mit *Silent Hunter 2* machen.

■ GENRE **Schiffssimulation** ■ ENTWICKLER **Ultimation**
■ ANBIETER **SSI** ■ TERMIN **3. Quartal 2002**

■ **EIN FALL FÜR HERRN KAISER** Die Grafik-Engine stellt Beschädigungen der Karosserie akkurat dar.

# Historic Rally Trophy

## Pack dem Cooper die Rallyestreifen drauf!

Die finnischen Auto-Fans von Bugbear Entertainment lassen die 60er-Jahre wieder aufleben: Mit zehn klassischen Rallye-Boliden wie Ford Cortina (Bild), Fiat 600 Abarth und Morris Mini Cooper heizen Sie über knapp 50 Zeitfahrstrecken, Tuning und Reparaturen zwischen den Etappen inklusive. Besonders stolz sind die Programmierer auf die nach eigenen Angaben realistischen Wettereffekte, wie Regen, Schnee oder Nebel, und das schraubengenaue Schadensmodell, das Beulen im Kotflügel und zersplitterte Scheinwerfer korrekt simulieren soll – in Grafik und Fahrverhalten. Zumindest optisch macht *Historic Rally Trophy* bereits einen sehr guten Eindruck, wie die ersten Screenshots zeigen. Foto-Texturen machen's möglich. Die Vertriebsrechte für Deutschland haben sich die österreichischen Aufbau-Meister von JoWood (*Der Industrie-Gigant*) geangelt.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Bugbear**
■ ANBIETER **JoWood** ■ TERMIN **4. Quartal 2001**

Anzeige

Natürlich ist Ihnen ASCARON ein Begriff – nur unsere Pläne kennen Sie (noch) nicht ... Wenn Sie Interesse haben, das Bild unserer Firma in Zukunft mitzugestalten, bieten wir Ihnen optimale Möglichkeiten zu kreativem und eigenverantwortlichem Handeln mit großem Freiraum für eigenes Gestalten.

**ZUR VERSTÄRKUNG DES MARKETINGBEREICHES SUCHEN WIR SCHNELLSTMÖGLICH EINE/EINEN**

**PR-MANAGER/IN**

Sie sind das Sprachrohr zu den SI-Medien im Bereich PC und Konsolen. Sie entwickeln eigene PR-Konzepte und führen diese durch. Sie formen das Bild unserer Produkte für die Öffentlichkeit

Wir erwarten viel Spaß und Erfahrung mit Computer- und Konsolenspielen, ein abgeschlossenes Studium oder eine abgeschlossene Ausbildung im Kommunikationsumfeld, ein sicheres Gespür für die deutsche Sprache und genaue Kenntnisse des Marktumfeldes.

**PRODUKT-MANAGER/IN INTERNATIONAL**

Sie begleiten unsere Produkte national und international und entwickeln passende Vermarktungskonzepte. Sie koordinieren die Zusammenarbeit mit unseren Distributions- und Marketingpartnern. Sie sind die Schnittstelle zwischen unserer Entwicklung und dem Markt.

Wir erwarten exzellente Deutsch- und Englischkenntnisse in Wort und Schrift, hervorragende Marktkenntnisse, analytische Fähigkeiten, einen ausgeprägten Sinn für Rhetorik und viel Spaß an hochwertigen Computer- und Konsolenspielen.

Es erwartet Sie ein zukunftsorientierter Arbeitsplatz in angenehmer Atmosphäre mit leistungsgerechter Vergütung und besten Perspektiven. Wenn Sie mit uns mitwachsen möchten, schicken Sie bitte Ihre Bewerbungsunterlagen per E-Mail oder Post.

ASCARON

**ASCARON SOFTWARE GMBH**
z. Hd. Herrn Almstedt
Dieselstr. 66
33334 Gütersloh
E-Mail: jobs@ascaron.com

©kk@rms

# Battle Isle Online

## Beta-Test von Dark Space mit 10.000 Fans

**AUF ZU NEUEN WELTEN** **Ob Sie als rechtschaffener Kapitän agieren oder eine Gaunerkarriere anstreben, steht Ihnen frei.**

In Blue Bytes Multiplayer-Spiel düsen Sie als Kommandant eines Raumkreuzers durch die Galaxie. Dabei kämpfen Sie mit zahlreichen anderen Spielern um die Vorherrschaft des Universums, das sich an der *Battle Isle*-Reihe orientiert. Seit dem 29. Januar dieses Jahres ist es möglich, sich für einen offiziellen Online-Betatest zur Weltraumsimulation anzumelden. Die Registrierung erfolgt über die Internet-Seite des Herstellers: www.blue byte.net. Maximal 10.000 Leute kommen dann ab dem 19. Februar 2001 in den Genuss, mit Tausenden anderer Spieler das virtuelle Schicksal der Menschheit aktiv zu beeinflussen. Natürlich steht in der Beta-Phase aber vorrangig die Suche nach Bugs im Vordergrund, die bis zum finalen Erscheinungstermin ausgemerzt werden sollen.

■ GENRE **Online-Weltraumsimulation** ■ ENTWICKLER **Blue Byte**
■ ANBIETER **Blue Byte** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

# Internettour

datango.de

Bequem und ohne Suchen durchs Netz surfen - Webrides machen's möglich.

Die Community von datango.de stellt Ihnen jeden Monat die angesagtesten Web-Adressen vor und zeigt Ihnen als Reiseführer den Weg durch die Weiten des Internets. Dabei können Sie sich einfach zurücklehnen und die Tour dank Datangos neuartiger Sprachausgabe-Technik genießen. Im Februar erwarten Sie folgende Highlights:

**Geld sparen:** Trotz günstiger Tarife zu hohe Telefonrechnung? Probieren Sie es mit Internet-Telefonie. **Blockbuster 2001:** Erfahren Sie, auf welche Kino-Highlights sich Cineasten im Laufe des Jahres freuen dürfen. **Römischer Kaiser:** Von Cäsar bis Nero - die interessantesten Sites zu den Bossen des Imperiums

# Verwirrung um Sega

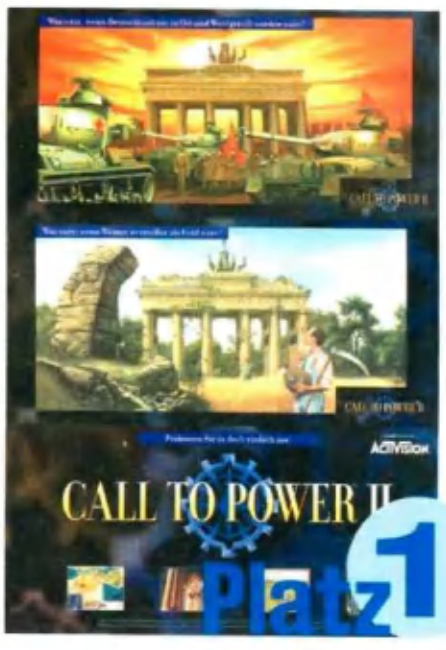
## Wird die Dreamcast-Produktion endgültig gestoppt?

**WEG VOM FENSTER?** **Gerüchten zufolge stellt Sega die Produktion der Konsole ein.**

Wilde Gerüchte ranken sich zum Redaktionsschluss um die Zukunft des Konsolenspezialisten Sega. Nach Angaben einer japanischen Wirtschaftszeitung wolle der Videospiele-Pionier die Fertigung der mäßig erfolgreichen Dreamcast-Systeme komplett einstellen und sich künftig auf die Software-Entwicklung für die Konkurrenz-Konsolen PlayStation 2 und Game Boy Advance konzentrieren. Die Dreamcast-Hardware solle in Form einer Einzelchip-Lösung in Set-Top-Boxen überleben. Trotz Segas Antwort, dass darüber noch nicht entschieden sei, schossen die Aktienkurse des Unternehmens am Folgetag um knapp 16 Prozent in die Höhe. Spekulationen, nach denen der Dreamcast-Chip in Microsofts Xbox Verwendung finden sollte, wurden aus Redmond dagegen sofort dementiert. Ob sich Sega auch zur Entwicklung von Spielen für den PC entschließt, ist dagegen unsicher.

# Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!




### Call to Power 2 (Activision)

Die mehrseitigen Was-wäre-wenn-Fragen werden im Strategieknüller *Call to Power 2* beantwortet - und von unserer Leserschaft mit dem ersten Platz belohnt.

**Platz 2** **Dance 3 (eJay)**
Da hilft kein Gefuchtel: Die wütende Rentnerin ist „nur" auf Rang 2.

**Platz 3** **Severance (Codem.)**
Negatives Bild, positives Spiel: Der Muskelprotz freut sich über Bronze.

**Und so machen Sie mit:**
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Redaktion PC Games,**
**Stichwort: ADward**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**
**Einsendeschluss: 22.02.2001**

# 3DO weg?

## Gespräche mit Käufern laufen

Nach Angaben der Website www. fatbabies.com führt Trip Hawkins, Chef der Softwareschmiede 3DO, derzeit Gespräche mit Investoren, um seinem finanziell angeschlagenen Unternehmen wieder auf die Beine zu helfen. Andere Gerüchte besagen, dass es bei den Treffen bereits um den Verkauf der Firma geht, wobei als Interessenten THQ und Infogrames genannt werden. 3DO wurde vor allem durch die Serien *Heroes of Might & Magic*, *Might & Magic* sowie diverse *Army Men*-Titel bekannt. Da bei den beiden Letztgenannten eher Quantität als Qualität im Vordergrund stand, blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen von Entwicklern und Fans zurück.

Free & Easy WAP

**500 WAP-Minuten und 70 SMS** *inklusive**

# Mit Free & Easy wappen bis der Arzt kommt!

**WAP-Time mit dem Free & Easy GZSZ Set**

• **WAP-Handy Alcatel 303*** – inkl. GZSZ-Oberschale und GZSZ-Handytasche • **Free & Easy Weekend Card** – Karte ohne Vertragsbindung. Ohne Grundgebühr • **Mit besonderen GZSZ WAP-Seiten**

**Infoline: 0 18 03-177 177 / www.eplus.de**

**In allen E-Plus Shops.**

e·plus

*Dieses Handy ist deshalb so günstig, weil es nur mit der Free & Easy Weekend Card funktioniert. Wenn Sie mit anderen Karten telefonieren möchten, gilt: DM 200,- zuzahlen oder 24 Monate warten. Danach ist Ihr Handy offen für andere Karten. Bei Kauf einer Free & Easy Weekend Card bis 31.3.01 sind 500 WAP-Minuten (sonst DM 0,39/Min) und 70 SMS (sonst DM 0,39/SMS) inklusive. Startguthaben und Inklusiv-SMS 1 Jahr lang, Inklusiv-WAP-Minuten bis 3.4.01 gültig.

## IM KLARTEXT

**Die Xbox kommt erst 2002 auf den deutschen Markt. Zeit genug, um darauf zu sparen? Oder lieber ganz darauf verzichten?**

**Bernd Holtmann**
Redakteur Hardware

... erst im nächsten Jahr - und das mit weniger Power unter der Haube als ursprünglich angekündigt. Als Hauptprozessor spannt Microsoft einen Pentium III mit 733 MHz ein, begleitet von 64 MByte Hauptspeicher und dem leistungstechnisch ebenfalls abgespeckten NV2A-Grafikchip von Nvidia. Wenn man dann noch davon ausgeht, dass alle Spiele für die X-Kiste vorerst über die Spieleschnittstelle DirectX programmiert werden, dann klingt das eher nach ungewollter Softwarebremse. Boris Schneider-Johne meint in unserem Interview (ab Seite 42), dass Programmierer erst nach und nach direkt für die Hardware programmieren würden. Ich hoffe nur, dass die Xbox-Hardware auf Dauer ebenso hervorragend ausgereizt wird wie die der PlayStation 1. Meinen PC werde ich für die Xbox definitiv nicht in die Ecke stellen. Der schwarze Kasten ist nämlich nur für Spiele internetfähig. Mit der Xbox kann man weder surfen noch E-Mails verschicken. Schade, denn das kann sogar Segas Dreamcast! Apropos: Pünktlich zum Redaktionsschluss mehrten sich die Gerüchte um Segas endgültigen Rückzug aus dem verlustreichen Konsolengeschäft. Ob das nun tatsächlich so ist oder die Dementis von Sega stimmen, sei dahingestellt. Schön wäre für PC-Besitzer, wenn sich der japanische Entwickler verstärkt auf die Produktion erstklassiger Spiele konzentrieren würde. Vielleicht fallen auch ein paar für den PC ab - ein paar der Arcade-Ballerspiele für zwischendurch, zum Beispiel.

**Meinen PC werde ich für die Xbox nicht abschaffen!**

# Krasser Vier-Klang

## Logitech bringt neues Boxenflaggschiff auf den Markt.

Logitech bringt Anfang Februar sein neues 4.1-Boxensystem mit insgesamt 100 Watt Effektivleistung auf den Markt. 52 Watt fallen dabei an den Aluminium-Subwoofer ab, den Rest teilen sich die vier recht kleinen Satellitenboxen. Die Kabelfernbedienung wird an den Subwoofer angeschlossen und ermöglicht die Klangverteilung zwischen dem vorderen und dem hinteren Boxenpaar sowie den Anschluss eines Kopfhörers. Dazu gibt es am Subwoofer noch einen digitalen sowie zwei analoge Eingänge sowie einen Extra-Equalizer für den Bass. Das Xtrusio-DSR-100-Boxensystem ist seit Anfang Februar im Handel und kostet rund 400 Mark.

■ **LAUTSTARK**
Das Paket sorgt mit seinen 100 Watt Leistung für ordentlichen Klang.

■ HERSTELLER **Logitech** ■ TELEFON **089-89 46 70** ■ WEBSEITE **www.logitech.de**

# Neue 3D Prophet II MX

## Hercules spendiert seiner GeForce2 MX 64 MByte Speicher.

■ **PROPHETISCH**
Eine Version mit 64 MByte und TV-Ausgang soll zur CeBIT folgen.

Ende Februar kommt eine Neuauflage der erfolgreichen 3D Prophet II MX in den Handel. Die neue Version wird statt 32 über 64 MByte SDR-SDRAM (5,5 ns) verfügen. Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher bleiben die gleichen: Der MX-Chip arbeitet mit 175 MHz und der Speicher mit 183 MHz. Die Verpackung wird allerdings nicht verändert - ein Sticker informiert jedoch über die größere Hardware-Ausstattung. Die neue 3D Prophet II MX wird etwa 400 Mark kosten.

■ HERSTELLER **Hercules**
■ TELEFON **09122-88 60** ■ WEBSEITE **www.guillemot.com**

# InterAct Lautsprecher-Trio

## Daimos, Ganimed und Tethys sorgen für guten Klang am PC.

Die drei neuen Lautsprecherpaare wurden im edlen Metallic-Look gefertigt. Das kleine System Daimos liefert rund sieben Watt RMS, kostet knapp 50 Mark und verfügt neben einem Netzschalter noch über Regler für Klang und Lautstärke. Ganimed verfügt über neun Watt RMS, besitzt einen zusätzlichen Bassregler und kostet 80 Mark. Für das große Klangduett Tethys müssen Sie rund 120 Mark über die Ladentheke wandern lassen. Dafür erhalten Sie neben 14 Watt Leistung noch einen Netzschalter, Drehregler für Lautstärke, Höhen und Bass sowie eine integrierte Surround-Funktion. Alle Boxen kommen mit eingebautem Kopfhöreranschluss und sind seit Mitte Dezember im Handel.

■ **KLANGSTARK**
Die Tethys-Boxen mit 14 Watt Leistung sind in edlem Silber gehalten.

■ HERSTELLER **InterAct Europe** ■ TELEFON **01805-12 51 33**
■ WEBSEITE **www.interact-europe.de**

LPP Dialog

# THINK BIG. BE WILD!

## Dell™ Professional PC Dimension™ 4100

**Topangebot bis zu 1 GHz**

**Intel® Pentium® III Prozessor**

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- **40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis auf 60 GB** Festplatte nur 116 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafikkarte**
  Aufpreis auf ATi Radeon 4x AGP Grafikkarte nur 174 DM
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk** mit
  8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- Harman Kardon Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- **V.90 Daten/Fax Modem**
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD)**[2], MS Works Suite 2000 (CD) **inkl. MS Word 2000** MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur Service

**2.499 DM**

- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 866 MHz

**2.699 DM**
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 933 MHz

**2.999 DM**
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

**Finanzierung schon ab 79 DM mtl./Laufzeit 36 Monate**[1]

**E-VALUE CODE 3547 – D150201**

## Dell™ Professional PC Dimension™ 8100

**neues Design, bis zu 1,5 GHz**

**Intel® Pentium® 4 Prozessor**

- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz**
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
- **32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafikkarte**
- **48x CD-ROM Laufwerk**
  Aufpreis auf 16x DVD-ROM Laufwerk nur 198 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
  Optional Modem nur 82 DM; ISDN-Karte nur 163 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD)**[2], MS Works Suite 2000 (CD) **inkl. MS Word 2000** MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur Service

**2.999 DM**

- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz

**3.399 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,4 GHz

**3.599 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz

**Finanzierung schon ab 95 DM mtl./Laufzeit 36 Monate**[1]

**E-VALUE CODE 3547 – D870201**

Leistungsstarke **17" Monitore** schon ab **399 DM**

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

**Dell™ Professional PC Dimension™ 4100**
**mit Intel® Pentium® III Prozessor 866 MHz**

- 128 MB SDRAM
- 40 GB** Festplatte
- 32 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- V.90 Modem

**nur DM 2.499**

Angebot siehe links oben.

**E-VALUE CODE 3547 – D150201**

**Sie sparen bis zu DM 100,-**
**bei einer Systembestellung im Internet bis zum 28.02.2001**

## Top-Angebot mit 1,3 GHz

**Intel® Pentium® 4 Prozessor • 128 MB RDRAM • 20 GB** Festplatte**

**nur DM 2.999**

**E-VALUE CODE 3547 – D870201**

Jetzt können Sie Ihren Dell™ Dimension™ PC auch finanzieren
**95 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

**Angebot siehe links unten.**

Warum bescheiden bleiben, wenn Sie bei Dell™ einfach mehr für Ihr Geld bekommen? So erhalten Sie zum Beispiel für nur 2.999 DM einen brandheißen, silber-schwarzen Dimension™ 8100 Professional PC mit dem superschnellen, top-aktuellen Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 1,3 GHz. Und für nur 2.499 DM bekommen Sie einen Multimedia PC, dessen Ausstattung keine Wünsche offen läßt. Think big – be wild – rufen Sie uns an!

- Vorinstallierte Top-Software von Microsoft® und 3 Jahre Service inklusive!
- Zukunftssichere Spitzentechnologien für alle Anforderungen!
- Günstige Finanzierung auf Wunsch!

**Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.**

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen,
Tel. 0800/1 32 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hatlenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/56 76 08 Geschäftskunden,
Tel. 01 79/56 76 07 Privatkunden, Fax 01 79/56 76 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 022/799-0110,
Fax 022/799-01 90, Internet: www.dell.ch

**Anrufen & Bestellen**

# 0800/1 32 33 55*

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif
**oder per Fax: 01 80/5 22 44 01** – 24 Pf./Min. bundesweit

DELL™

**www.dell.de**

**Markenqualität direkt vom Hersteller**

intel inside

pentium® III

**Schneller am Ziel dank E-Value™**
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem.

**Hinweis für Verbraucher:**
Dieses Rückgaberecht besteht unabhängig von Ihrem gesetzlichen Widerrufsrecht nach den Vorschriften des Fernabsatzgesetzes. Gemäß diesem wird Ihre Bestellung erst wirksam, wenn Sie diese nicht innerhalb einer Frist von 2 Wochen ab Lieferung widerrufen. Das 30-tägige Rückgaberecht ist gültig für alle Dimension Systeme ab Rechnungsdatum. Rückgabe nur in Originalverpackung und unbeschädigt. Frachtkosten können leider nicht erstattet werden.

**Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.**

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. bzw. wie ausgewiesen und zzgl. Versandkosten in Höhe von 116 DM. Preisänderungen vorbehalten.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
[1] **Effektiver Jahreszins nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**
Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.
[2] Microsoft Software wird in einer OEM Version geliefert. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.
Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell™, das Dell™ Logo und Dimension™ und eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen.

# PC-Games-Lesercharts

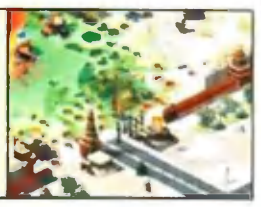
Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

**1** ▲ Vormonat: 2
**DIABLO 2**
(Blizzard/Havas Interactive)
TEUFLISCHES JUNGGESELLENTRIO sucht möglichst viele Hexen für diabolische Stunden, Schwefelbäder und schwarze Messen. Heldinnen und Erzengel zwecklos.

**2** ▲ Vormonat: 8
**PATRIZIER 2**
(Ascaron/Infogrames)
HÄNDLER in unkündbarer Stellung sucht BWL-Studentin für leichte Buchhaltungsaufgaben. Schiffserfahrung vorteilhaft.

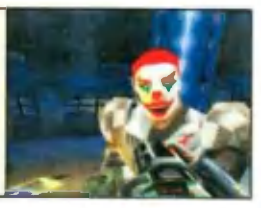
**3** NEU Vormonat: -
**HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**
(CounterStrike.net/Havas Interactive)
AUFSTREBENDER CLAN sucht Nachwuchsterroristen für Gelegenheitsjobs. Campingzelt und Scharfschützengewehr werden gestellt.

**4** ▼ Vormonat: 1
**C&C: ALARMSTUFE ROT 2**
(Westwood/Electronic Arts)
AMERIKANISCHER SPION sucht sowjetische Agentin für geheime Treffen. 100 % Diskretion geboten und gefordert.



**5** ▲ Vormonat: 11
**DIE SIMS**
(Maxis/Electronic Arts)
EINSAME HEULSUSE sucht einfach nur Freunde. Eigene Villa mit Pool, Gärtner und Hausmädchen vorhanden.

**6** ▲ Vormonat: 7
**UNREAL**
(Epic/Infogrames)
EHEMALIGER GEFANGENER, jetzt Planetenbesitzer, sucht außerirdische Frau zur Eröffnung eines Na-Pali-Restaurants.



**7** ▲ Vormonat: 9
**AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**
(Ensemble Studios/Microsoft)
EROBERER sucht den Schlüssel zum Keuschheitsgürtel der Jungfrau von Orleans. Nur ernst gemeinte Zuschriften, bitte!

**8** ▼ Vormonat: 8
**BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN**
(BioWare/Virgin Interactive)
VORZEIGEHELD sucht fünf Mitstreiter, gern auch mit Hamster. Junge Frauen werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt behandelt.

**9** ▲ Vormonat: 10
**DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN**
(Maxis/Electronic Arts)
FAULER LEBENSKÜNSTLER mit finanziellen Interessen sucht reiche Karriere-Frau. Ehemann und Kinder kein Hindernis.

**10** ▼ Vormonat: 4
**FLUCHT VON MONKEY ISLAND**
(LucasArts/Electronic Arts)
AFFIGES PIRATENEHEPAAR sucht Gleichgesinnte für Beleidigungsduelle. Fluchexperten und Dummschwätzer erwünscht.

**11** ▲ 13 **AGE OF EMPIRES 2** (Ensemble Studios/Microsoft)

**12** ▼ 6 **FIFA 2001** (EA Sports/Electronic Arts)

**13** NEU - **COLIN MCRAE RALLY 2.0** (Codemasters)

**14** NEU - **COSSACKS: EUROPEAN WARS** (GSC Gameworld/CDV)

**15** ▲ 19 **HALF-LIFE (DT.)** (Valve/Havas Interactive)

**16** ▼ 3 **TOMB RAIDER: DIE CHRONIK** (Core Design/Eidos Interactive)

**17** ▲ 23 **GUNMAN** (Rewolf Software/Havas Interactive)

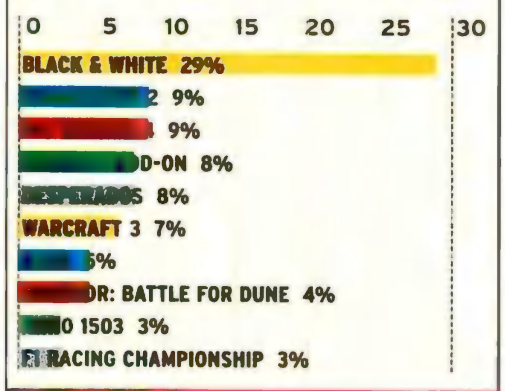
**18** ▼ 14 **SUDDEN STRIKE** (Fireglow/CDV)

**19** ▼ 12 **UNREAL TOURNAMENT** (Epic/Infogrames)

**20** ▼ 17 **DEUS EX** (Ion Storm/Eidos Interactive)

Platzierung: 7 ▲ 11 – Platzierung vom Vormonat
Veränderung zum Vormonat: ▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen

## Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



KEINER DA? In diesem Turm findet gerade der Beta-Test von B&W statt.

## TOP 10 DEUTSCHLAND

| | | |
|---|---|---|
| 1 | – 1 | WER WIRD MILLIONÄR |
| 2 | – 2 | DIE SIEDLER 3 |
| 3 | ▲ 4 | HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE |
| 4 | ▼ 3 | PATRIZIER 2 |
| 5 | ▲ 6 | HALF-LIFE (DT.) GENERATION PACK 2 |
| 6 | ▲ 8 | DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN |
| 7 | – 7 | AGE OF EMPIRES |
| 8 | ▲ 13 | RTL SKISPRINGEN 2001 |
| 9 | ▼ 5 | AMERICA |
| 10 | ▲ 15 | MOORHUHN 2 |

## TOP 10 UK

| | | |
|---|---|---|
| 1 | – 1 | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE |
| 2 | – 2 | CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 00/01 |
| 3 | – 3 | THE SIMS |
| 4 | ▲ 5 | THE SIMS: LIVIN' IT UP |
| 5 | ▼ 4 | C&C: RED ALERT 2 |
| 6 | NEU | GUNMAN CHRONICLES |
| 7 | ▲ 8 | COLIN MCRAE RALLY 2 |
| 8 | ▲ 11 | SUDDEN STRIKE |
| 9 | – 9 | FIFA 2001 |
| 10 | NEU | AMERICAN MCGEE'S ALICE |

## TOP 10 USA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ▲ 2 | THE SIMS |
| 2 | ▲ 4 | THE SIMS: LIVIN' LARGE |
| 3 | ▼ 1 | ROLLERCOASTER TYCOON |
| 4 | ▲ 7 | C&C: RED ALERT 2 |
| 5 | ▼ 3 | ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES |
| 6 | NEU | SIM THEME PARK |
| 7 | ▲ 13 | AGE OF EMPIRES 2 |
| 8 | – 8 | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2 |
| 9 | NEU | HOLY CASINO 2001 |
| 10 | ▲ 11 | DIABLO 2 |

**Quellen:** Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

**Die Lesercharts werden präsentiert von:**

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

**COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games**
**Stichwort: Lesercharts**
**Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

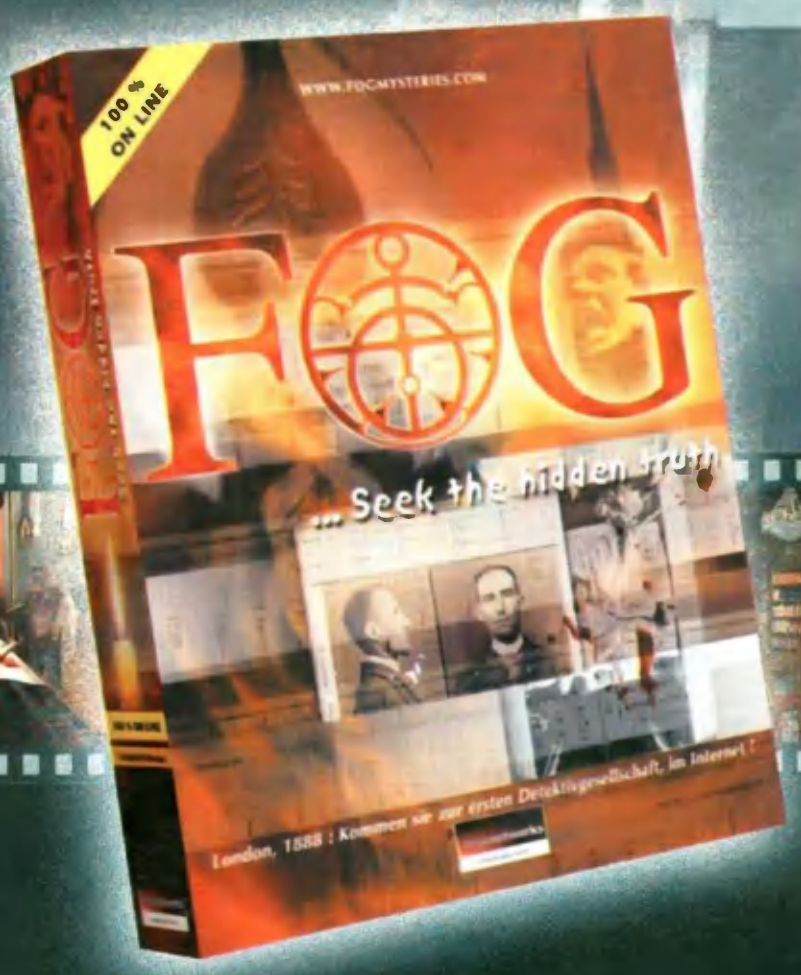
Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 19. Januar 2001.

# ERLEBE DEN ENDLOSEN ALPTRAUM

# FOG

## 100% ONLINE




**jetzt erhältlich!**

**Scotland Yard braucht Deine Hilfe. Begib dich auf die mysteriöse Reise ins Victorianische London des 19. Jahrhunderts und erlebe an Originalschauplätzen hinterlistige Intrigen und grausame Verbrechen. In einer fesselnden Story löst Du knifflige Rätsel um das absolute Grauen und trittst im weltweiten Wettstreit der Superhirne an. Hol Dir den ultimativen Kick in 12 spannenden Episoden und immer neuen Fällen.**

cryonetworks
e-magine your world™

www.fogmysteries.com

digital tainment pool

www.dtp-ag.com

**Anrufen und direkt bestellen: 01805 / 21 66 99***

FOG erhalten Sie in vielen großen Kauf- und Warenhäusern sowie im Buchhandel, Elektro- und PC-Fachhandel. Direktbestellmöglichkeit: 01805 / 21 66 99* (*0,24/min.). Lieferung erfolgt bei Zahlung per Nachnahme oder Vorausscheck zzgl. DM 7,– Versandkosten. dtp digital tainment pool GmbH · Usedomstraße 19 · 22047 Hamburg.

# Die Warteliste im Februar

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.

**EINE LANGE GESCHICHTE DER ZEIT**
In Empire Earth tragen Sie ab Sommer strategische Schlachten in sämtlichen Zeitepochen aus.

## Veröffentlichungen des Monats

**Fr 02.02.** Muss trotzdem bezahlt werden: ***RAUB***.

**Do 08.02.** Holzhammer-Humor: Die ***STUPID INVADERS*** kommen.

**Do 08.02.** Buntes Treiben: ***THEME PARK MANAGER*** erscheint.

**Di 13.02.** Schach dem König, mit ***FRITZ 7.0***.

**Do 15.02.** Es wuselt wieder: ***DIE SIEDLER 4*** machen PCs unsicher.

**Do 15.02.** Rundenhatz auf zwei Rädern in ***DUCATI WORLD***.

**So 18.02.** Echtzeitstrategie aus Fernost: ***IM JAHR DES DRACHEN***.

**Do 22.02.** Die Stars von ***NBA LIVE 2001*** flitzen übers Parkett.

**Sa 24.02.** Gas geben: ***NASCAR RACING 4*** brettert in die Regale.

## Veranstaltungen und Termine

**Fr 02.02.** 200 Mann **befraggen** sich in Bückeburg. (www.lanparty-schaumburg.de)

**Fr 16.02.** Vellmar erwartet **350** zielsichere Action-Spieler. (www.final-impact.de)

**Fr 23.02.** In Hof steppt der **LAN-Bär** mit **300 Zockern**. (www.freak-connection.de)

### Action

| | |
|---|---|
| Alone in the Dark 4 | 2. Quartal 2001 |
| C&C: Renegade | 2. Quartal 2001 |
| Clive Barker's Undying | März 2001 |
| Dragonriders of Pern | April 2001 |
| Duke Nukem Forever | 2. Quartal 2001 |
| Dungeon Siege | 2. Quartal 2001 |
| Evil Dead: Hail to the King | April 2001 |
| Evil Twin | April 2001 |
| Galleon | September 2001 |
| Halo | 4. Quartal 2001 |
| Hidden & Dangerous 2 | 3. Quartal 2001 |
| Loose Cannon | 1. Quartal 2001 |
| Mafia | Mai 2001 |
| Max Payne | 3. Quartal 2001 |
| Operation Flashpoint | April 2001 |
| Red Faction | Mai 2001 |
| Serious Sam | April 2001 |
| Severance: Blade of Darkness | 1. Quartal 2001 |
| Team Fortress 2 | 2. Quartal 2001 |
| Yager | 4. Quartal 2001 |

### Abenteuer

| | |
|---|---|
| Anachronox | 2. Quartal 2001 |
| Armalion | 4. Quartal 2001 |
| Diablo 2: Expansion Set | 2. Quartal 2001 |
| Divinity | 1. Quartal 2001 |
| Gorasul | 1. Quartal 2001 |
| Gothic | März 2001 |
| Icewind Dale – Herz des Winters | März 2001 |
| Myst 3: Exile | 1. Quartal 2001 |
| Neverwinter Nights | Mai 2001 |
| Pool of Radiance 2 | April 2001 |
| Shadowbane | Juni 2001 |
| Stonekeep 2 | Juni 2001 |
| Summoner | April 2001 |
| The Real Neverending Story | 1. Quartal 2001 |

### Sport

| | |
|---|---|
| Anstoss Action | 1. Quartal 2001 |
| Dakar Rally | Juni 2001 |
| European Super League | Februar 2001 |
| F1 Racing Championship | März 2001 |
| Need for Speed: Motor City | September 2001 |
| Williams F1 Team Racer | 1. Quartal 2001 |
| World Sports Cars | 2. Quartal 2001 |

### Simulation

| | |
|---|---|
| Aquanox | 1. Quartal 2001 |
| BI – The Dark Space | 1. Quartal 2001 |
| Comanche 4 | 1. Quartal 2001 |
| Freelancer | 4. Quartal 2001 |
| Harpoon 4 | 2. Quartal 2001 |
| IL-2 Sturmovik | April 2001 |
| I-War 2 | 2. Quartal 2001 |
| Silent Hunter 2 | 1. Quartal 2001 |

### Strategie

| | |
|---|---|
| Anno 1503 | 2. Quartal 2001 |
| Black & White | 29. März 2001 |
| Bundesliga Manager X | April 2001 |
| Commandos 2 | März 2001 |
| Der Clou 2 | 1. Quartal 2001 |
| Der Industriegigant 2 | 1. Quartal 2001 |
| Desperados | März 2001 |
| Die Völker 2 | März 2001 |
| Empire Earth | 2. Quartal 2001 |
| Fallout Tactics | März 2001 |
| Golem | 1. Quartal 2001 |
| Republic: The Revolution | 1. Quartal 2001 |
| Star Trek: Away Team | März 2001 |
| Startopia: Die Raumstation | 2. Quartal 2001 |
| Tropico | April 2001 |
| Unborn | 1. Quartal 2001 |
| WarCraft 3 | 2001 |
| Warrior Kings | 2. Quartal 2001 |
| Wiggles | Mai 2001 |
| Z: Steel Soldiers | März 2001 |

**WAFFENMEISTER**
Spätestens in zwei Monaten soll das Epos Severance: Blade of Darkness in den Läden stehen. Hoffen wir das Beste.

Erscheint Q2 2001 *
* Änderungen vorbehalten!

# IL-2 STURMOVIK™

**Mit IL-2 Sturmovik fliegen Sie 20 teilweise noch nie simulierte sowjetische, deutsche und amerikanische Flugzeugtypen des 2. Weltkriegs in überwältigender Realitätsnähe!**

- Absolut detailgetreue Umsetzung von Flugzeugen, Flugverhalten, Schadensfällen und Szenarien!
- Realitätsnahes Erlebnis von Landschaften, Bodenobjekten, Wolkenschichten, Licht- und Wetterverhältnissen!
- Frei einstellbarer Schwierigkeitsgrad vom leichten Start für Einsteiger bis zur echten Herausforderung für Flugprofis!
- Multiplayer-Spiele mit bis zu 32 Spielern im Dogfight- und 16 im Kooperativmodus im LAN oder BLUE BYTE GAME CHANNEL!

Weitere Informationen und Fotos zum Spiel im BLUE BYTE GAME CHANNEL: www.bluebyte.net!

BLUE BYTE GAME CHANNEL™

Entwickelt von: 1C company / MADDOX GAMES

Blue Byte®

www.bluebyte.net

© 2001 Blue Byte Software, Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Typenplatte Nr. 139 • 47443 Moers/Germany • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0) 28 41 / 50 20 71 • hotline@bluebyte.de

## Aufgeräumter!

Keine halben Sachen: Sowohl Tests als auch die Vorschau-Berichte sind nach Genres sortiert, damit Sie beispielsweise alle Sportspiele am Stück vor sich haben und bei mehreren ähnlichen Spielen direkt vergleichen können.

## Eindeutiger!

Anstelle der bisherigen Überschriften prangt nun der Name des Spiels über jedem Artikel – eine Neuerung, die besonders viele Leser angeregt hatten. Die „Suche" nach dem Spielenamen hat damit ein Ende.

## Übersichtlicher!

Jede der sieben Heftrubriken (Aktuelles, Reportage, Vorschau, Test, Tipps & Tricks, Hardware, Service) hat ihre eigene Farbe. So finden Sie sich bereits beim bloßen Durchblättern zurecht und finden Artikel wesentlich schneller.

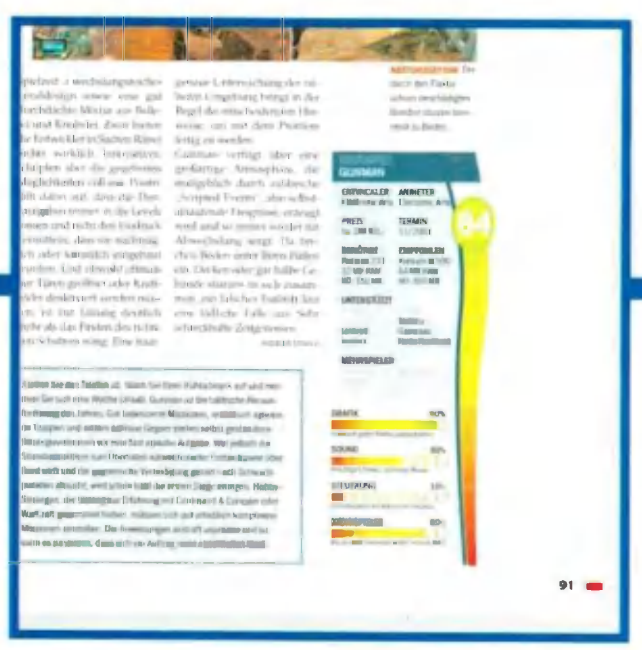
# PC Games – In

Wie wär's mit Age of Empires 2 als Vollversion? Warum druckt ihr nicht die Werbeanzeigen am Stück? Nicht jeden Wunsch können wir unseren Lesern erfüllen. Was allerdings machbar ist, setzen wir um. Und zur nächsten Ausgabe ist das eine ganze Menge.

Schon bisher waren PC-Games-Leser anderen voraus: Das erste Magazin mit beigelegter CD, das erste Heft mit Cover-DVD, die Feedback-Rubrik, das Testcenter mit präzisen Hardware-Angaben und und und. Jetzt wird es Zeit für den nächsten Schritt. Vielleicht haben Sie sich schon gefragt, warum wir in letzter Zeit so viele

## Preiswertiger!

Dem gestiegenen Interesse an Spielesammlungen und Budget-Versionen tragen wir mit einer deutlich umfangreicheren Berichterstattung Rechnung. Monat für Monat zeigen wir Ihnen, wie Sie beim Spielekauf bares Geld sparen.




## Entscheidungsfreudiger!

Der an die neuesten Anforderungen angepasste Wertungskasten fasst die relevanten Informationen auf einen Blick zusammen: Die farbige Leiste signalisiert auf einen Blick die entsprechende Wertung (grün = super, rot = mies).

## Genauer!

Zwei Drittel aller Leser erachten das Testcenter als „nützlich" und „unentbehrlich". Jetzt passen wir es an aktuelle Entwicklungen an: Zu allen hardwarehungrigen Spielen bieten wir Performance-Tests und Tuning-Tipps.

## Größer!

Wichtigen und von vielen Fans sehnsüchtig erwarteten Spielen wird bei weitem mehr Platz eingeräumt als bisher. Minder interessante Titel hingegen werden wir in der erforderlichen Kürze abhandeln.

## Aktueller!

Der Aktuell-Teil lässt Sie hinter die Kulissen der aufregenden Spielewelt blicken: Interviews mit bekannten Entwicklern, Triumphe und Skandale, Trends und Umfragen – in PC Games steht, was Märkte und Macher bewegt.

## Ordentlicher!

Die praktischen Hüllen für Heft-CDs und -DVDs hatten ihre Premiere in Ausgabe 02/2001, sind also für Stammleser keine echte Neuheit. Wegen der durchweg positiven Resonanz werden wir Ihnen diesen Service auch künftig bieten.

# eigener Sache

Umfragen durchgeführt haben. Wir verraten's Ihnen: Ihre Meinung bildet die Grundlage für eine umfassende Neugestaltung der PC Games.

Mit der Ausgabe 04/2001 erwartet Sie ein Spielemagazin, bei dem die Redaktion ganz auf die Leser gehört hat. All das, was Sie bisher an PC Games geschätzt haben, wird selbstverständlich beibehalten; obendrauf kommen viele Neuerungen. Und: Einige Zöpfe der Vergangenheit wurden – manche sagen: endlich – abgeschnitten.

„Wir sind erst zufrieden, wenn Sie es sind" – dieser Pizzaschachtel-Aufdruck unseres Lieblings-Italieners stand Pate für die Frischzellenkur. Einige Eckpunkte der neuen PC Games möchten wir Ihnen schon heute verraten; wie das Ganze in der Praxis aussieht, davon sollten Sie sich in wenigen Wochen selbst überzeugen.

**Ihre PC-Games-Redaktion**

## Ausgezeichneter!

Der PC-Games-Award prämiert herausragende Spiele: Künftig differenzieren wir nach Genres, damit beispielsweise Strategiefans wissen, ob sich der Kauf lohnt. Zusätzlich verleihen wir einen Mehrspieler-Award.

## Symbolträchtiger!

Mithilfe eindeutiger Symbole machen wir Sie auf Besonderheiten oder Zusatz-Leistungen aufmerksam – zum Beispiel Spiele, zu denen sich Demos, Patches oder Videoreportagen auf der Cover-CD-ROM befinden.

## Prominenter!

Das komplett neu gestaltete Titelbild zeigt noch mehr Highlights des Hefts auf einen Blick. Sie haben Monat für Monat die Wahl: PC Games mit zwei randvollen CD-ROMs, mit einzigartiger DVD oder „pur" (ohne Datenträger).

# Durchbeißen oder Spaß ha

**ALIENS VS. PREDATOR** Die Entwickler wollten ohne Quicksave-Funktion für Spannung sorgen. Der Versuch ging knapp daneben – die Levels waren den meisten Käufern zu schwer.

Giants, Hitman, Project: I.G.I., Vampire – immer wieder sorgen Spiele ohne vernünftige Speichermöglichkeit für Aufruhr in der Spielergemeinde. PC Games hakt nach: Wie wichtig ist Ihnen die Savegame-Funktion? Und warum verzichten manche Entwickler auf dieses Feature?

Wer kennt das nicht: Nach einer halben Stunde schweißtreibender Dauer-Action haben Sie endlich das Ziel vor Augen. Nur noch diese eine Ecke und – zu spät bemerken Sie den Schatten, der sich hinter einer Mauer

# ben?

erhebt. Ein Aufblitzen und Ihr tapferer Spieleheld haucht schwer getroffen sein Bildschirmleben aus. Grummelnd starten Sie den Level neu. Sie haben keine Wahl: Eine Möglichkeit, den Spielstand vor dem Ableben Ihres Alter Ego zu sichern, hatten Sie nicht.

Jederzeit, immer und überall zu speichern – das ist heute Standard in vielen Genres. Es war nicht immer so: In Arcade-Klassikern wie *R-Type* oder Konsolen-Highlights wie *Super Mario Bros.* mussten Zocker mit einer begrenzten Anzahl an Bildschirmleben auskommen. Waren die verbraucht, hieß es wieder von vorn anfangen. Heute will die überwältigende Mehrheit der Spielergemeinde eine Speicherfunktion nicht mehr missen, wie eine Umfrage auf www.pcgames.de ergab: Satte 68 % der über 500 Teilnehmer wünschen sich, jederzeit einen Spielstand anlegen zu können.

**VAMPIRE** Nihilistics spannendes Rollenspiel sicherte den Spielstand automatisch nach jedem Kapitelwechsel oder im Lager. Teils superheftige Gefechte sorgten für tausend Bildschirmtode und gefrustete Spieler.

**„Wir werden sicher nicht wieder den gleichen Fehler machen." Die Entwickler zum Speicherdrama in Aliens vs. Predator.**

Warum also fehlt dieses Feature so oft? Wir fragten Jason Kingsley vom britischen Entwickler Rebellion, der vor einiger Zeit für das 3D-Actionspiel *Aliens vs. Predator* viel Kritik einstecken musste: „Das Spiel sollte Angst machen. Wir dachten uns, wenn man immer nur ein paar Schritte vorwärts geht, abspeichert und dann um die nächste Ecke lugt, würde das viel von der Spannung kaputtmachen." ‚MarS', ein Mitglied der PC-Games-Online-Community, gibt den Programmierern nur teilweise Recht: „Dadurch wurden die einzelnen Levels tatsächlich span-

## Punktabzug in der B-Note

Warum PC Games Giants - Citizen Kabuto abgewertet hat und warum die Schöpfer des Actionspiels auf verspätete Ehren hoffen können.

Drei abwechslungsreiche Kampagnen, farbenprächtige Grafik, actionreiche Feuergefechte und doch nur 78 Wertungspunkte? PC-Games-Tester Georg Valtin liefert die Erklärung für acht Prozent Abzug: „Nervige Unzulänglichkeiten machen die guten Ansätze kaputt. Die fehlende Speicherfunktion kostet während der teils sehr langen und schwierigen Missionen Nerven." Wollten die Entwickler von Planet Moon Studios die kurze Spieldauer von gerade mal rund 20 Stunden durch den erhöhten Schwierigkeitsgrad kompensieren? PC Games meint: Das kann nicht Sinn der Sache sein. Und fordert Abhilfe. Die soll kommen: Wie uns PR-Manager Mike Hesse bereits in der vergangenen Ausgabe versicherte, arbeiten die Programmierer bereits an einem Patch, der die Option enthalten wird, jederzeit zu speichern. Matt Findley von Interplay ist allerdings nach wie vor von der ursprünglichen Lösung überzeugt: „Die echten Spieler verstehen unser Konzept. Aber wie immer sind die Unzufriedenen die lautesten, obwohl sie in der Minderheit sind. Manche sind eben mehr daran interessiert, das Programm durchzuzocken, als eine gute Spielerfahrung zu bekommen. Ich denke nicht, dass Hardcore-Gamer den Patch installieren werden." Der Meinung können wir uns zwar nicht anschließen, aber hoffentlich wird *Giants* mit dem Update das Top-Spiel, das es hätte sein sollen – mitsamt einer angemessenen Wertung.

**GIANTS** Die drei Meccs hatten es auf dem Action-Planeten Majorca oft unnötig schwer.

**PROJECT: I.G.I.** **Auch Eidos' Shooter hätte mit einer ordentlichen Speichermöglichkeit eine höhere Wertung verdient. Vielleicht klappt's ja mit dem Patch, den uns die Macher von Innerloop versprochen haben.**

**FINAL FANTASY** **Squares erfolgreiches Japano-Rollenspiel verwendet Speicherpunkte. Ein typisches Merkmal von Konsolen-Software.**

investiert hat, ist es verdammt frustrierend, kurz vor dem Ziel draufzugehen." Konsequenz: Ein Update soll die von vielen Spielern vermisste Option ergänzen. Ähnliche Erfahrungen mussten die Programmierer von Nihilistics Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* machen. Auch hier brachte ein Patch die ersehnte Spielstand-Erlösung. Obwohl, wie Nihilistic-Präsident Ray Gresko meint, „man *Vampire* auch ganz gut ohne spielen konnte." Unzählige Schreiber von Protest-E-Mails waren da allerdings anderer Meinung.

Doch ist eine Savegame-Funktion wirklich immer sinnvoll? „Klar gibt es Programme, die so etwas nicht nötig haben, etwa *Tetris* oder ähnliche Mini-Spiele, bei denen der Highscore die treibende Kraft ist", meint Jason Kingsley. ‚Naii_WarCow' und ‚blackraven' erweitern die Liste im PC-Games-Forum: „Bei Sportspielen lieber nicht. Man stelle sich vor, dass man bei *FIFA* kurz vorm Torschuss speichern kann." „Simulationen brauchen so was nicht. Würde ich als ziemlich komisch empfinden und es könnte sogar die Atmosphäre stören." Heißt das, dass Speichern die Spannung kaputtmacht? „Ich weiß aus eigener Erfahrung, dass ich fast alle fünf Minuten speichere, wenn das erlaubt ist. Dadurch bringe ich mich natürlich um ein bisschen Spielspaß. Wenn mal ein Angriff in die Hose geht, lade ich wieder neu", meint jedenfalls ‚Joker' auf www.pcgames.de. ‚Canardo' hat seine Lösung gefunden: „Ich denke, die Leute können selbst entscheiden, was ihnen Spaß macht und was nicht. Wenn ich eine Herausforderung will, dann brauche ich ja nicht zu speichern." Klar, das Wissen darum, dass hinter der nächsten Ecke der sichere Tod für den Bildschirmhelden lauern könnte, sorgt für mehr Nervenkitzel. Aber das anfangs noch spannende Duell ist schnell zum Gähnen, wenn man es ein Dutzend nender. Aber: Nach dem 20. Ausprobieren war das echt nervig!" Eine Einschätzung, die viele Käufer des First-Person-Shooters teilten – Rebellion lieferte nach einigen Protesten einen Patch nach, der das Speicherproblem behob. „Viele waren frustriert, weil sie nicht weiterkamen. Bei zukünftigen Projekten werden wir sicher nicht wieder den gleichen Fehler machen", verspricht Kingsley. Auch die Entwickler des Ego-Shooters *Project: I.G.I.* zeigen sich einsichtig: „Ursprünglich sollten die Levels in unserem Spiel kurz und knackig werden. Wenn ich aber jetzt zurückblicke, muss ich sagen, dass die Missionen tatsächlich zu lang geraten sind. Wenn man so viel Zeit

## Die perfekte Lösung?

Spieledesigner haben sich über die Jahre die verschiedensten Möglichkeiten einfallen lassen, den Spielern Frust zu ersparen. Wir stellen Ihnen die drei derzeit gängigen Speichersysteme vor und zeigen die Vor- und Nachteile auf.

| System | Vorteil | Nachteil |
|---|---|---|
| Speichern jederzeit | Besonders bei Action- und Strategiespielen gängige Praxis, die dem Spieler die größtmögliche Freiheit lässt. Er kann selbst entscheiden, wann und wo er speichern will. | Verleitet zum Dauerspeichern. Macht manche Passagen zu einfach oder nimmt dem Abenteuer viel vom Nervenkitzel. |
| Speicherpunkte | In einigen Programmen kann der Spieler seinen Fortschritt nur an bestimmten Stellen sichern. Steigert die Spannung – „Schaffe ich's bis zum nächsten Savepoint?". | Sorgt für Ärger, wenn die Abschnitte zu weit auseinander liegen, da man immer wieder die gleichen Szenen wiederholen muss. |
| Speichern nach Missionen | Vor allem Simulationen und Sportspiele erlauben Savegames nur in Spielpausen, etwa zwischen Einsätzen oder nach dem Ende eines Rennens. | Stellt den Spieler vor die größte Herausforderung. Kann sehr frustrierend sein, wenn die Missionen viel Zeit in Anspruch nehmen. |

**DIABLO 2** **Auch mit der Speicherlösung in Blizzards erfolgreichem Action-Rollenspiel waren nicht alle zufrieden.**

**„Quicksave ist Pflicht. Wenn sie's nicht lernen, sollte man die Entwickler verprügeln!" – ‚blackraven' im PC-Games-Forum**

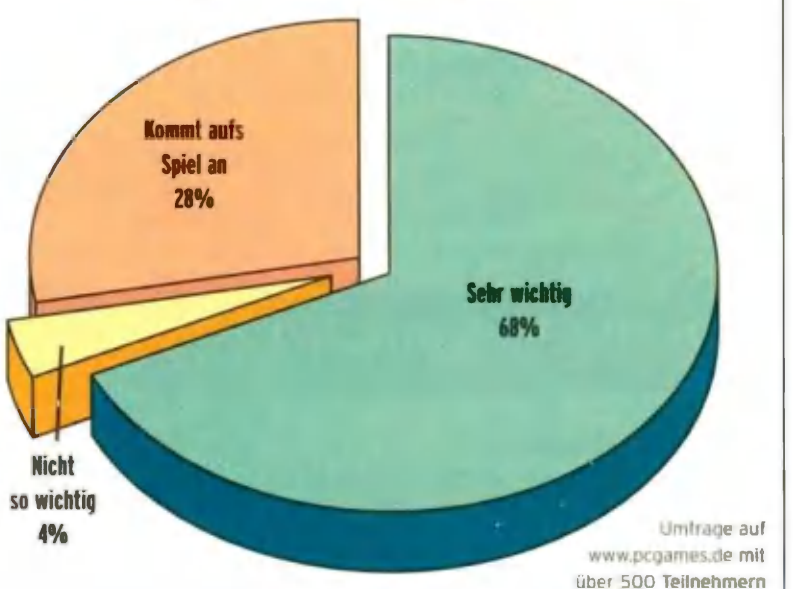
Mal absolvieren muss. Was auch die Macher des Attentäter-Actionspiels *Hitman: Codename 47* zu hören bekamen: „Einige Spieler mochten es so schwierig, die meisten haben sich aber darüber geärgert", gibt Karsten Hvidberg vom dänischen Programmiererteam IOI zu. Ein Update wird wohl trotzdem nicht folgen. „Wir stecken schon voll in den Arbeiten zum Nachfolger. Aber wir wollen's in Zukunft besser machen. *Hitman 2* wird vermutlich Speicherpunkte enthalten."

„Quicksave ist Pflicht! Wenn sie's nicht lernen, sollte man die Entwickler verprügeln!" Ganz so weit wie ‚blackraven' im Forum wird PC Games dann doch nicht gehen. Wir werden aber auch in Zukunft Programme abwerten, wenn eine unzureichende Speicherfunktion den Spielspaß schmälert. Und die Prozentpunkte entsprechend erhöhen, wenn die Entwickler per Patch nachträglich Abhilfe schaffen.

Rüdiger Steidle

# Eindeutiges Votum

Zwei Drittel unserer Leser möchten immer und überall ihre Erfolge sichern können, wie unsere Umfrage zeigt.




# Sicht des Entwicklers

Quicksave hat großen Einfluss auf die Spielbalance und muss deshalb von Beginn an im Designkonzept berücksichtigt werden.

**Teut Weidemann, Chef von Wings Simulations, erklärt die technische Seite.**

Wie zeitaufwendig ist es eigentlich, eine Speicher-Option einzubauen? Industrie-Veteran Teut Weidemann vom deutschen Entwicklerteam Wings Simulations (*Panzer Elite*) weiß mehr dazu: „Das hängt vor allem davon ab, wie stark der Gamer die Spielwelt beeinflussen kann. Bei Ego-Shootern, in denen die Umgebung ‚starr' ist, man also nur beispielsweise die Position von Monstern oder Extrawaffen berücksichtigen muss, ist so etwas kein Problem. Wenn man allerdings mitten in der Action abspeichern kann, wird es kompliziert - wohin mit der Rakete, die gerade auf einen zufliegt? Komplexere Programme wie Rollenspiele haben es noch schwerer: Das Datenaufkommen ist so hoch, dass ein paar Spielstände fast so groß geraten können wie eine komplette Installation." So eine Funktion muss laut Teut von Beginn an im Spieldesign berücksichtigt werden. Und seine private Meinung? „Ich habe eine Speichermöglichkeit bei *Project: I.G.I.* sehr vermisst und es deshalb mit Cheats durchgespielt. Aber mit In-Game-Save wäre ich irgendwie zu schnell fertig gewesen."

NEU!

Bestellungen über unseren **WebShop** sind **versandkostenfrei!**

# www.game-it.com

## Shops:

Ladenpreise können abweichen!

Händleranfragen willkommen

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschafts-modell!

**26122 Oldenburg**
Game Shop
Staulinie 16-17 - 0441/12622

**28195 Bremen**
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

**30159 Hannover**
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511/322936

**31134 Hildesheim**
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121/515519

**31582 Nienburg**
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021/910416

**34117 Kassel**
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

**63667 Nidda**
Am Wehr 6 - 06043/950915

**66482 Zweibrücken**
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

**66953 Pir[illegible]sens**
Bahnhofstr. 11 [illegible]31/92941

**67227 Frankenthal**
Rheinstr. 13 - 06233/667478

**76829 Landau**
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

**87435 Kempten**
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87527 Sonthofen**
Magic Media
Blumenstraße 17

**87700 Memmingen**
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

**95615 Marktredwitz**
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

**90762 Fürth**
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

**92224 Amberg**
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

## PC CD-ROM

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Adentag: Luftschlacht um England | 74,99 | C & C 3 Alarmstufe Rot Classic | 29,99 | Evil Islands | 74,99 | Imperium Galactica 2 | [illegible] | Rainbow Six: Covert Ops | [illegible] | Swat 3 Elite Edition | 49,99 |
| Age of Empires 2 | 79,99 | C & C 3 engl | 39,99 | Everquest + Ruins of Kunark | 49,99 | Indiana Jones 5 + T-Shirt + Mousepad | 49,99 | Real Never Ending Story* | 74,99 | Swat 3 Elite Edition EV | 54,99 |
| dto. Khan (Mission) | 19,99 | C & C 3: Feuersturm | 34,99 | dto. Add-On Scars of Velious | 39,99 | Insane | 74,99 | Reach for the Stars 2 | 69,99 | Tachyon | 69,99 |
| dto. Missionen und Kampagnen | 19,99 | C & C 2 Megabox | 54,99 | F1 Championship Season 2000 | 89,99 | Infestation | 84,99 | Renegade Racing | 64,99 | Taeam Alligator | 74,99 |
| dto. Offizielle Mission: The Conquerors | 54,99 | C & C 3 Megabox | 74,99 | F1 2000 | 89,99 | Invasion Deutschland | 99,99 | Resident Evil 3 dt | 79,99 | Techno Mage | 72,99 |
| Age of Empires Collection | 139,99 | Command & Conquer: Renegade* | 79,99 | F1: Official Team Manager | 89,99 | Invictus - Im Schatten des Olymp | 89,99 | Revenge of Arcade edA | 64,99 | The Final Curse | 69,99 |
| Age of Sail 2* | 74,99 | Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | 89,99 | Falcon 4.0 | 54,99 | James Bond: No One Lives Forever | 79,99 | Rising Sun | 69,99 | Theme Park Manager | 79,99 |
| Ahkens Artifact | 74,99 | Commandos DoublePack mit Lösungsbuch | 49,99 | Fifa 2000 | 84,99 | Jazzpistols 4 | 74,99 | Roland Garros Tennis 2000 | 64,99 | Theme Park World Classic | 29,99 |
| Alice - American McGee | 89,99 | Conquest* | 84,99 | Fifa 2001 | 84,99 | Kicker 2 | 74,99 | Roller Coaster Tycoon | 49,99 | Three Kingdoms | 74,99 |
| Allegiance edA | 69,99 | Cossacks | 79,99 | Final Curse | 89,99 | Kingdom under Fire | 89,99 | dto. Loopy Landscapes (2. Add-On) | 34,99 | Tiger Woods PGA Tour 2001 | 69,99 |
| Alone in the Dark 4* | 89,99 | Crimson Skies | 89,99 | Final Fantasy 8 | 79,99 | König Artus | 69,99 | RTL - Alarm für Cobra 11 | 49,99 | Timeline | 74,99 |
| America - No Peace beyond the Line | 89,99 | Croc 2 | 44,99 | Flucht von Monkey Island | 89,99 | Konung | 64,99 | RTL Skispringen 2001 | 44,99 | Tomb Raider - Die Chronik | 84,99 |
| Anne Frank Haus | 49,99 | Crusaders of M&M | 74,99 | Flugsimulator 2000 Pro | 119,99 | Lego: Alpha Team | 69,99 | Rugby 2001 EV | 79,99 | Tony Hawk's Pro Skater 2 | 59,99 |
| Anno 1602 Königsedition | 54,99 | Cultures - Die Entdeckung Vinlands | 79,99 | Fly 2K | 74,99 | Lego: Stunt Rally | 69,99 | Ruhm und Reichtum | 54,99 | Totally Unreal Special Edition | 49,99 |
| Anno 1503* inkl. Versandkosten | 89,99 | Dalmatina | 69,99 | | | Links LS 2001 | 84,99 | Rune | 74,99 | Tribes 2* | 64,99 |
| Anstoß 3 | 89,99 | Dakatana EV oder US | 49,99 | Liste „Flugsims" anfordern! | | Longest Journey | 59,99 | Sacrifice Special Edition | 79,99 | Triple Play 2001 | 79,99 |
| Anstoss Action* | 59,99 | Dark Project 2 | 79,99 | | | Madden NFL 2001 | 79,99 | Search & Rescue 2 (= Medicopter 2) | 64,99 | Trivial Pursuit 2000 | 59,99 |
| Aqua Nox* | 79,99 | Dark Reign 2 engl | 79,99 | Ford Racing | 69,99 | Maximum Flight | 64,99 | Severance: Blade of Darkness* | 74,99 | TV Star | 54,99 |
| Army Men-Air Tactics | 54,99 | Dave Mirra Pro Style BMX | 59,99 | Formel 1 99 | 89,99 | Max Payne* | 84,99 | Die Sims | 74,99 | UEFA Champions League 2000 | 74,99 |
| Army Men in Space | 54,99 | Days of Oblivion 2 | 44,99 | Fritz 6 | 74,99 | MDK 2 | 69,99 | dto. Mission: Das volle Leben | 29,99 | Ultima 9 Ascension | 69,99 |
| Army Men - Operation Meltdown | 54,99 | Delta Force 3: Land Warrior | 89,99 | Frontkeiland - Der Eisenbahnpionier | 74,99 | Mech Warrior 4* | 89,99 | Shadow Quests | 44,99 | Ultima Online: Third Dawn | 29,99 |
| Army Men - Sarges Heroes | 59,99 | Demon World 2 | 69,99 | Frontschweine | 74,99 | Mercedes Benz Truck Racing | 79,99 | Sheep | 69,99 | Ultima World Edition | 69,99 |
| Art of Magic* | 74,99 | Der Clou 2* | 79,99 | Game Maker Pro | 84,99 | Metal Gear Solid dt + EV | 69,99 | Shogun | 69,99 | Ultima Renaissance | 29,99 |
| Asheron's Call | 69,99 | Der Industriegigant 2* | 79,99 | Game Progr. Starter Kit 4.0 | 89,99 | Midtown Madness 2 | 69,99 | Shogun Total War: The Mongol Invasion | 29,99 | dto. Gametome Code | 69,99 |
| Autobahn Raser 3 | 59,99 | Der Patrizier 2 | 89,99 | Games Classic - Spielesammlg. 10 Titel | 49,99 | Might & Magic 8 | 74,99 | Silent Hunter 2* | 69,99 | Urban Chaos | 74,99 |
| B 17 Flying Fortress 2 | 69,99 | Der Trainer 2 | 29,99 | (Age of Wonders, Martian Gothic, GTA 2, | | Might & Magic Mil | 69,99 | Sim City 3000 Classic | 29,99 | V-Rally 2 Expert Edition | 69,99 |
| Baldur's Gate: Icewind Dale | 69,99 | Der Urlaubsgigant | 59,99 | Hidden & Dangerous, Fly, Flying Heroes, | | MoHo | 74,99 | Sim City 3000 Deutsch | 69,99 | Vampire: Die Maskerade engl | 89,99 |
| Baldur's Gate 2 | 79,99 | Der Verkehrsgigant Gold | 59,99 | Railroad Tycoon 2, Toe, Test Drive 2, | | Monkey Island 4 - Flucht von | 89,99 | Simon the Sorcerer 3* | 69,99 | Vampire: Die Maskerade dt | 79,99 |
| dto. Add-On Heart of Winter* | 44,99 | Desperados* | 79,99 | Battle of Britain) | | Monopoly Tycoon* | 69,99 | Slave Zero | 69,99 | dto. Special Edition m. Sarg | 119,99 |
| Battle Isle: Der Andosia Konflikt | 89,99 | Deus Ex dt. Art | 74,99 | Giants | 79,99 | Motocross Madness 2 | 64,99 | Soldiers of Anarchy | 74,99 | Venezia | 74,99 |
| Battleship 2 | 59,99 | Diablo + Mission | 34,99 | Gilly | 69,99 | MTV - Sports Skateboarding | 64,99 | Spec Ops 2 | 59,99 | Vikings | 74,99 |
| Bibird Nights | 59,99 | Diablo 2 | 79,99 | Gimaul: Lost Souls* | 74,99 | Music 2000 | 69,99 | Sprint Cars - Dirt Track Racing | 74,99 | Virtual Pool 3 | 54,99 |
| Black & White* | 99,99 | Diablo 2 Limited Edition | 79,99 | Gothic * | 74,99 | NBA Live 2001* | 89,99 | Squad Leader* | 69,99 | Virtual Skipper | 59,99 |
| Blair Witch Project 1: Rustin Parr | 44,99 | Die Gilde* | 74,99 | Grand Prix 3 | 69,99 | Need 4 Speed | | Starfleet Command 2* | 69,99 | Wall Street Trader 2001 | 54,99 |
| Blair Witch Project 2 | 44,99 | Die Siedler 4* | 79,99 | Grand Prix Evolution | 59,99 | Need 4 Speed Brennender Asphalt Classic | 29,99 | StarLancer | 64,99 | Warlords: Battlecry | 69,99 |
| Blair Witch Project 3* | 44,99 | Die Sternenlahrer von Catan | 69,99 | Grossmir* | 74,99 | Need 4 Speed Motor City Online | 79,99 | Stars! Supernova* | 69,99 | Warrior Kings: Battleforce* | 69,99 |
| Blizzard Anthology | 44,99 | Die Völker 2* | 79,99 | Ground Control | 74,99 | dto. Porsche | 79,99 | Starship Troopers | 64,99 | Warzone 2100 | 69,99 |
| (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + | | Dino Crisis | 69,99 | Gunship 3 | 69,99 | Nox Classic | 29,99 | Startopia: Die Raumstation* | 74,99 | Wizard & Warriors | 64,99 |
| dto. Broodwar) | | Dirt Track | 74,99 | GZSZ Quiz | 54,99 | NRL 2001 | 79,99 | | | Wild Wild West | 59,99 |
| Risen | 49,99 | Dracula Resurrection | 69,99 | Half Life Generation Pack | 64,99 | NHL 2001 | 79,99 | Star Trek Armada | 49,99 | World Championship Snooker | 74,99 |
| Berlusconi Offroad | 74,99 | Dracula 2 | 69,99 | dto. Opposing Force | 39,99 | NHL 2001 EV | 89,99 | Away Team* | 79,99 | Worms: Armageddon | 49,99 |
| Bugdom | 44,99 | Dragonfire | 64,99 | Half Life: Generation v2* | 44,99 | Odysee | 74,99 | Captain's Chair | 29,99 | Worms World Party | 54,99 |
| Bundesliga Stars 2001 | 79,99 | Dragon Stories | 44,99 | Half Life: Gunman Chronicles dt | 69,99 | Oil Tycoon* | 69,99 | Conquest Online | 39,99 | You don't know Jack 3 | 69,99 |
| Bundesliga Stars 2001 - Fussb. Manager | 79,99 | (Birthright + Betrayal at Antara + | | Half Life: Gunman Chronicles US-Vers. | 69,99 | Onl* | 74,99 | Creator Wars 2* | 74,99 | Zeitmaschine | 74,99 |
| Caesar's Palace 2000 | 59,99 | Mythos) | 69,99 | Half Life: Counterstrike US-Version | 24,99 | Original War | 59,99 | Der Aufstand | 39,99 | Zeus: Herrscher des Olymp | 79,99 |
| Carmageddon TDR 2000 | 49,99 | Dr. Jekyll & Mr. Hide | 69,99 | Hazard | 59,99 | Outforce | 59,99 | Kingpin Academy | 74,99 | 101 Dalmatiner* | 74,99 |
| Championship Surfer* DM | 74,99 | DSF All Star Tennis 2000 | 59,99 | Heavy Metal FAKK 2 | 74,99 | Panzer General: Unter. Barbarossa | 69,99 | New World | 64,99 | | |
| Chessmaster 8000 | 49,99 | DSF Ultimate Golf | 59,99 | Heist-Raub* | 74,99 | Paris 1313 | 59,99 | The Nations ed4 | 79,99 | | |
| Chicken Run | 79,99 | Duke Nukem* (nicht Forever) | 44,99 | Hellboy | 69,99 | PGA Golf 2000 | 44,99 | The Nations deutsch | 74,99 | Liste „Kindersoftware" anfordern! | |
| Civilization: Call to Power 2 | 79,99 | Dukes of Hazzard Racing | 74,99 | Heroes of M&M 3: Double Pack | 74,99 | Pharao + Caesar 4 | 74,99 | Voyager | 79,99 | | |
| Clive Barkers Undying* | 79,99 | Egypt 2 | 69,99 | dto. Expansion Set | 44,99 | dto. Mission: Kleopatra | 39,99 | Voyager Special Edition | 99,99 | Vollständiges Programm von | |
| Close Combat: Invasion Normandie | 74,99 | Emperor - Schlacht um Dune | 79,99 | Heroes of M&M 3: Shadow of Death | 69,99 | Pizza Connection 2 | 74,99 | Stunt GP | 79,99 | ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney | |
| Close Combat: Normandy US | 89,99 | Emergency Police | 59,99 | Heroes of M&M Trilogy | 74,99 | Play the Games Vol. 2 | 54,99 | Submarine Titans | 79,99 | u.v.m. | |
| Clusterball Basis | 29,99 | Enemy engaged - Comanche vs. Hokum | 69,99 | Hidden & Dangerous Double Pack | 74,99 | Play the Games Vol. 3 | 49,99 | Sudden Strike | 79,99 | | |
| Clusterball Extrem | 59,99 | Eurofighter Typhoon* | 69,99 | Hired Team Trial: Gold | 74,99 | Police Quest Swat 3 | 64,99 | Summoner* | 79,99 | | |
| Cold Blood | 79,99 | Europa Universalis | 69,99 | Hitman Codename 47 | 69,99 | Pointer | 74,99 | Superbikes 2000 Classic | 29,99 | | |
| Colin McRae Rally 2 | 39,99 | European Super League* | 54,99 | Homeworld 2: Cataclysm | 54,99 | Pro Rallye 2001 | 79,99 | Superbike 2001 | 79,99 | | |
| Combat Flight Simulator 2.0 | 84,99 | Evil Dead* | 74,99 | Imperium der Ameisen | 79,99 | Rollerdrom | 44,99 | Suzuki Alstare Racing | 54,99 | | |

## ZUBEHÖR

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Liste „Zubehör" anfordern | | Throttle Pro | 179,99 | Strike Force 3D USB | 179,99 | Precision 2 Mothra USB Wheel | 99,99 | Cyborg 3D Digital Stick USB | 69,99 |
| Netzwerkbundle: | | Virtual Pilot | 169,99 | Formula Force Wheel | 199,99 | Game Voice | 89,99 | Cyborg 3D Digital Stick USB Gold | 89,99 |
| 2 Karten, Set Hub (10 Mbps) | 109,99 | Virtual Pilot Pro | 179,99 | Formula GP Steering Wheel | 119,99 | Intellimouse Explorer | 99,99 | Cyborg 2000 | 59,99 |
| 2 TP Kabel | | | | Gaming Mouse | 69,99 | Intellimouse Optical | 79,99 | SF 550 Stick | 79,99 |
| CH Products | | Gravis | | Ifeel MouseMan | 109,99 | IntelliMouse | 69,99 | SF 50 stick | 34,99 |
| F 16 Combat Stick | 189,99 | Analog Pro Joystick | 19,99 | MouseMan Wheel | 69,99 | Cordless Wheel Mouse | 59,99 | ST 50 stick | 34,99 |
| dto. USB | 214,99 | Destroyer Extreme Stick USB | 34,99 | Wheel Mouse Optical | 69,99 | Trackball Optical Mouse | 64,99 | ST 100 Stick | 29,99 |
| F 16 Fighter Stick | 49,99 | Eliminator Gamepad Pro USB | 49,99 | MouseMan Wheel Optical | 89,99 | Strategic Commander 2.0 USB | 109,99 | ST 110 Stick | 49,99 |
| Flight Stick Pro | 124,99 | Eliminator Precision Pro USB | 79,99 | Extreme 3D USB + Gameport | 69,99 | Internet Keyboard | 49,99 | ST 200 Stick USB | 59,99 |
| Flight Sim Yoke | 239,99 | Eliminator Precision Stick USB | 54,99 | Interceptor* | 99,99 | Internet Keyboard Pro | 79,99 | USB Hub | 59,99 |
| Flight Sim Yoke USB | 319,99 | Gamepad | 19,99 | Gamepad USB + Gameport | 44,99 | Natural Keyboard Pro | 99,99 | X-36 Duaiport | 179,99 |
| Flight Sim Yoke USB LE | 269,99 | Gamepad Destroyer Tilt | 59,99 | Gamepad Extreme USB + Gameport | 74,99 | | | R4 Racing Wheel USB | 129,99 |
| Force FX Feedback | 169,99 | Gamepad Stinger (Laptop) | 49,99 | Rumble Pad | 79,99 | Saitek | | | |
| Gamestick 4 | 24,99 | Xterminator Dual Contr. USB | 99,99 | | | Dashboard 2 | 89,99 | | |
| Gamestick 14 | 34,99 | Kabellose Mäuse/Tastaturen USB | 29,99 | Microsoft Sidewinder | | Game Mouse 1 | 49,99 | Guillemot / Thrustmaster | |
| Mach 1 | 39,99 | Logitech Wingman | | Gamepad Pro | 59,99 | Game Mouse 2 (Pad + Mouse) | 89,99 | 360 Modena Lenkrad | 149,99 |
| Pedals | 139,99 | Cordless MouseMan Wheel | 99,99 | Dual Strike | 54,99 | Pad P 2000 Freestyle | 69,99 | 360 Modena Pro Lenkrad | 179,99 |
| Pedals Pro | 209,99 | Cordless Wheel Maus USB + PS/2 | 64,99 | Freestyle Pro | 79,99 | Pad P 120 | 29,99 | Ferrari FF Lenkrad | 229,99 |
| Pedals Pro USB | 269,99 | Cordless TrackMan Wheel | 129,99 | Plug and Play (USB) | 34,99 | Pad P 150 USB | 39,99 | Top Gun Fox 2 Joystick | 49,99 |
| Throttle | 34,99 | Force 3D Stick | 139,99 | Force Feedback Joystick 2.0 USB | 179,99 | Pad P750 | 54,99 | Top Gun Fox 2 Pro Joystick | 89,99 |
| | | | | Force Feedback Wheel USB | 239,99 | P 2000 Tilt Pad | 79,99 | Top Gun Afterburner | 139,99 |

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

| | |
|---|---|
| Creative Labs: | |
| SB Live Player 5.1 | 199,99 |
| SB Live Rate PCI | 429,99 |
| Creative 3D Blaster GTS2 32 MB AGP | 599,99 |
| Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 4x AGP | 599,99 |
| Leadtek: | |
| Winfast GeForce 2 GTS 32 MB 3D+TV-Out | 599,99 |
| Winfast GeForce 2 MX 32 MB SDR TV-Out | 319,99 |
| Winfast GeForce 2 Ultra | 1299,99 |
| Winfast 4X Sound | 89,99 |
| Netzwerkkit: | |
| Dvslink Ethernet Live 8 Port | 329,99 |

## +++ Kein Mindestbestellwert +++

**Unsere Bestelladresse für Deutschland:**

- Telefon: 0831 / 57 51 57 / 01805 / 22 53 00
- Telefax: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

**Unsere Bestelladresse für Österreich:**
Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland

**Sie erreichen unser Call Center:**
**Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

## +++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++

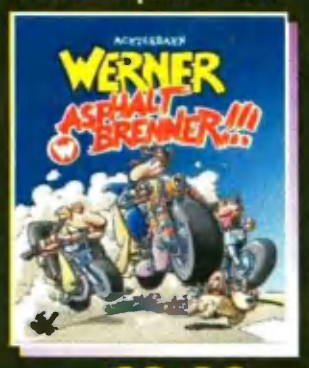
- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung (Post / E-mail / Fax): 3,99 DM + 3,- DM Nachnahmegebühr der Post
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM + 3,- DM Nachnahmegebühr der Post
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
  Versandkosten bei Warenwert unter 100,- DM wie oben
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

PORTO FREI

# MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

# Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

**Werner - Asphalt Brenner**




DM 69,99

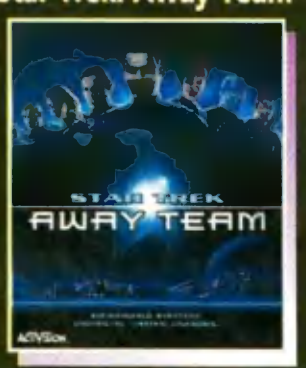
**Oil Tycoon**

DM 69,99

**Oni**

DM 74,99

**Star Trek: Away Team**




DM 79,99

Game it! Entertainment Software AG
PC ACTION
"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"
Versandhandel-Test PC Action 9/2000

**Saitek Cyborg 3D Gold**

DM 84,99

**Erscheinungstermine? Verfügbarkeit?**
**Aktuelle Spiele-News und Infos?**

Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit **Vorbestellungs-Service!**

Probier's aus
unter
**www.game-it.com !!!**

**Siedler IV**

DM 79,99

GEHEIMTIPP

**Severance**
Blade of Darkness
**74,99 DM**

**Hired Team Trial: Gold**

DM 74,99

**Stupid Invaders**

DM 79,99

**Cliff Barker's Undying**

PORTO FREI

DM 79,99

**Blair Witch 3**

DM 44,99

**Sie suchen ein Spiel?**
**Wir haben es!**
**Fragen lohnt sich...**

PC CD | PlayStation | PS2 | Dreamcast | N64 | DVD

## PC CD-ROM PREISKNALLER

| | |
|---|---|
| 3D Ultra Pinball Power Pack - 4 Titel | 34,99 |
| + Vergessener Kontinent, Creep Night, Turbo Racing, Flippern im Weltraum) | |
| Absolute Strategy* | 29,99 |
| Action Man: Mission im Dschungel | 39,99 |
| Age of Empires 1 | 14,99 |
| Alpha Centauri | 19,99 |
| dto. Mission: Alien Crossfire | 24,99 |
| Amerzone | 24,99 |
| Anno 1602 SP | 24,99 |
| Anstoss 2 Gold | 19,99 |
| Armored Fist 2 Classic | 29,99 |
| Armored Fist 3 | 29,99 |
| Asterix und Obelix gegen Caesar | 29,99 |
| Asterix: Streit um Gallien | 29,99 |
| Atari Arcade Hits 2 | 29,99 |
| Atlantis Classic | 24,99 |
| Atlantis 1+2 Bundle* | 39,99 |

**Preisknaller 9,99**

| | |
|---|---|
| Age of Wonders | 9,99 |
| Alone in the Dark 3 | 9,99 |
| Autobahn Total | 9,99 |
| Balls of Steel | 9,99 |
| Battle Zone | 9,99 |
| C 64 Spiele | 9,99 |
| Dark Omen (Warhammer) | 9,99 |
| Deadlock | 9,99 |
| Demon World | 9,99 |
| Der Trainer 2 | 9,99 |
| Die by the Sword US | 9,99 |
| Dynasty General | 9,99 |
| Earth 2140 | 9,99 |
| Earth 2150 | 9,99 |
| Excessive Speed | 9,99 |
| Extreme Pinball | 9,99 |
| Fly | 9,99 |
| Flying Heroes | 9,99 |
| F1 Racing Sim 2+Addon | 9,99 |
| Game Gallery | 9,99 |
| Gorky 17 | 9,99 |
| GTA 2 | 9,99 |
| Autobahn Raser 1 | 14,99 |

| | |
|---|---|
| Autobahn Raser 2 | 19,99 |
| Axis & Allies | 24,99 |
| Baldur's Gate SAGA | 39,99 |
| Baphomets Fluch | 14,99 |
| Baphomets Fluch 2 | 19,99 |
| Battle Isle 3 | 19,99 |
| Battle Isle Platinum Edition | 39,99 |
| Battle Zone 2 | 34,99 |
| Big Brother 2 | 29,99 |
| Bung 2 | 39,99 |
| Biathlon 2001* | 34,99 |
| Big 12 Jägerpack | 34,99 |
| Breakout | 29,99 |
| Brick Attack | 24,99 |
| Bundesliga Stars 2000 Classic | 24,99 |
| Business Tycoon | 39,99 |
| Caesar 3 | 19,99 |
| Catan - die erste Insel Gold | 39,99 |
| Chroniken d. Schw. Allianz | 9,99 |
| Civilisation: Call to Power | 34,99 |
| Civilisation 2: Test of Time | 24,99 |
| Close Combat 4: Schlacht i.d. Arden | 39,99 |
| Colin McRae Rally Classic | 24,99 |
| Comanche Gold Classic | 29,99 |
| Command & Conquer 1 Megabox | 29,99 |
| Commandos Double Pack | 39,99 |
| Creatures 3 | 14,99 |
| Croc 1 | 14,99 |
| Dark Project | 19,99 |
| Dark Omen + Synd Wars Classic | 34,99 |
| Dark Reign 2 | 39,99 |
| Darkstone Classic | 29,99 |
| Darts | 24,99 |
| Deathtrap Dungeon | 14,99 |
| Delta Force | 29,99 |
| Delta Force 2 | 29,99 |
| Der Industriegigant Gold | 24,99 |
| Der Kiomanager | 29,99 |
| Der Wächter der Schatten | 24,99 |
| Descent - Venture Pack | 39,99 |
| Devil Inside | 24,99 |
| Diablo | 19,99 |
| Die Maus | 39,99 |
| Die Siedler 2 Gold Classic | 14,99 |
| dto. Mission 1 | 14,99 |

| | |
|---|---|
| dto. Mission 2 - Amazonen | 39,99 |
| Die Siedler 3 Gold | 39,99 |
| Die Völker SP | 24,99 |
| Diplomacy | 24,99 |
| Driver SP | 24,99 |
| Dune 2000 Classic | 29,99 |

**Preisknaller 9,99**

| | |
|---|---|
| Ibiza Comic Poker | 9,99 |
| Imperium Galactica 1 | 9,99 |
| Little Big Adventure 1 | 9,99 |
| Martian Gothic Unification | 9,99 |
| Metal Fatigue | 9,99 |
| Might & Magic 7 dt + EV | 9,99 |
| Myth 2 | 9,99 |
| Need for Speed 2 | 9,99 |
| Perry Rhodan: Operation Eastside | 9,99 |
| Prince of Persia | 9,99 |
| Racing Simulation 2 + Add-On | 9,99 |
| Rage of Mage 2 | 9,99 |
| Rail Road Tycoon DeLuxe | 9,99 |
| Road Rash | 9,99 |
| Rollcage Stage 2 | 9,99 |
| Seven Kingdoms 2 | 9,99 |
| Shadowman | 9,99 |
| Shanghai 2 Drachenauge | 9,99 |
| Shogo: Mobile Armor | 9,99 |
| Silent Service 2 | 9,99 |
| Sim Ant | 9,99 |
| Sim Copter | 9,99 |
| Sim City Classic | 9,99 |
| Sim Life | 9,99 |
| Sim Tower | 9,99 |
| Skout | 9,99 |
| Snowmobile Racing | 9,99 |
| Solar Crusade | 9,99 |
| Star Wars: Rucksack | 9,99 |
| Starship Soldiers | 9,99 |
| Theme Park | 9,99 |
| Total Annihilation | 9,99 |
| Total Annihilation: Kingdoms | 9,99 |
| Tzar | 9,99 |
| Virtual Chess 2 | 9,99 |

| | |
|---|---|
| Zork-Grand Inquisitor | 9,99 |
| DK Gold+Magic Carpet 2 | 34,99 |
| Dungeon Keeper 2 | 24,99 |
| Eastern Front | 29,99 |
| Emergency - Fighters for Life | 19,99 |
| European Airwar | 24,99 |
| European Collection 1 | 39,99 |
| Eurosport Collection 2 | 39,99 |
| Evolva Mutation Pack* | 34,99 |
| Extreme Racing Pack 2000 | 39,99 |
| Faust | 29,99 |
| Fevel der Mauswanderer | 39,99 |
| Field & Stream Hunting | 19,99 |
| Fleet Command Classic | 29,99 |
| Force Commander Classic | 39,99 |
| Freespace 2 + Dimension Pack | 39,99 |
| Frogger 2 | 29,99 |
| F16 / Mig 29 Double Pack Classic | 29,99 |
| Gabriel Knight Anthology | 34,99 |
| Gabriel Knight 3 - Gold | 34,99 |
| Galaga | 34,99 |
| Game Gallery + Losung | 19,99 |
| Gamers Choice | 39,99 |
| Gangsters | 29,99 |
| Gold Games 4 | 19,99 |
| Gold Games 4 + Losung | 29,99 |
| Gold Strategie Games | 29,99 |
| Grand Prix 3: Track Pack | 24,99 |
| Grim Fandango | 39,99 |
| Half Life: Counterstrike* | 24,99 |
| Hanse 1480 - Das Vermächtnis | 14,99 |
| Heart of Darkness SP | 24,99 |
| Heavy Gear 2 | 24,99 |
| Heretic 2 | 19,99 |
| Heretic 2 engl. | 14,99 |
| Holiday Island+Szen | 24,99 |
| Homeworld | 24,99 |
| Incubation + Losung | 19,99 |
| Incubation Mission | 24,99 |
| Indiana Jones 5 | 39,99 |
| Interstate 82 | 29,99 |
| Israeli Air Force Classic | 24,99 |
| Jack Quiz Pack | 39,99 |
| Jagged Alliance 2 | 14,99 |

| | |
|---|---|
| Knights + Mission | 39,99 |
| Käfer Total SP | 24,99 |
| Karpov Schach 2000 | 39,99 |
| Kicker - Der Fußball Manager | 24,99 |
| Kingpin 3D | 19,99 |
| KlickTel 2000 | 19,99 |
| KlickTel 2000 + Route | 39,99 |
| Klein und Schwerter | 34,99 |
| Kurt der Fussballmanager | 29,99 |
| Larry Suit Collection 2001 | 24,99 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver + Losung | 29,99 |
| Legendare Asse | |
| (Red Baron 2 + Asse der Tiefe) | 34,99 |
| Links LS 2000 - 10 Course Pack | 39,99 |
| Lords of the Realm: Royal Edition | 19,99 |
| Lucas Arts: 10 Adventures | 34,99 |
| M1 Tank Platoon 2 | 24,99 |
| Magic: The Gathering | 24,99 |
| dto. Mission: Spells of the Ancient | 19,99 |
| Mech Commander | 24,99 |
| Mechwarrior 3 | 24,99 |
| Messiah - Die verschwiegenen Sünden* | 34,99 |
| Midtown Madness | 24,99 |

**Preisknaller 5,99**

| | |
|---|---|
| Abomination | 5,99 |
| Abe's Oddysee: Exoddus | 5,99 |
| Judge Dredd Pinball | 5,99 |
| Mayday | 5,99 |
| Space Marines | 5,99 |
| War of the Worlds | 5,99 |
| Monopoly Jahrtausend Edition | 39,99 |
| Monopoly Star Wars | 24,99 |
| Moon Project | 39,99 |
| Moorhuhnjagd 1 | 19,99 |
| Moorhuhnjagd 2 | 19,99 |
| Moto Extrem + Super Rennen | 19,99 |
| Moto Racer 2 Classic | 29,99 |
| MP3 Multimedia Pro | 24,99 |
| NBA '99 | 14,99 |
| NBA 2000 Classic | 24,99 |
| NHL 99 | 14,99 |
| Nice 2 Compilation | 34,99 |

| | |
|---|---|
| Nuclear Strike | 14,99 |
| Outcast SP | 24,99 |
| Outlaws | 24,99 |
| Panzer General IV | 14,99 |
| Patti Fatts Bondage Poker | 24,99 |
| Phantasmagoria 2 (kein Index) | 24,99 |
| Pinball Power Pack | 34,99 |
| Pinball Thrillride | 34,99 |
| Pizza Syndicate | 19,99 |
| dto. Mission | 24,99 |
| Planscape Torment: Memorial Box | 34,99 |
| Police Quest 1+2 | 24,99 |
| Pro Pinball: Big Race USA | 24,99 |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | 24,99 |
| Quest for Glory 5: Drachenfeuer | 24,99 |
| Rainbow Six: Gold Pack | 34,99 |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 39,99 |
| Rainbow Six: Urban Operations | 34,99 |
| Revolt | 24,99 |
| Ring der Nibelungen | 24,99 |
| Risiko 2 | 29,99 |
| Road to Eldorado | 39,99 |
| RTL Boxen | 14,99 |
| Rückkehr nach Krondor | 24,99 |
| SAGA - Age of Vikings | 24,99 |
| Sanitarium | 29,99 |
| SAT 1: Superball | 24,99 |
| Satanica | 29,99 |
| Schleichfahrt | 24,99 |
| Septerra Core | 34,99 |
| Shadow of the Empire | 24,99 |
| Silver | 29,99 |
| Skat: Grand Ouvert | 29,99 |
| Spirit of Speed | 24,99 |
| Sports Car GT Classic | 29,99 |
| Superbike 99 Classic | 24,99 |
| Star Fleet Command: Captain Edition | 34,99 |
| Starlancer Universum | 34,99 |
| Star Trek: Conquest Online | 39,99 |
| Star Trek: Der Aufstand | 39,99 |
| Star Wars: Behind the Magic | 29,99 |
| Star Wars: Rebellion | 39,99 |
| Star Wars: Racer | 39,99 |
| Starcraft | 14,99 |
| Starship Universe | 34,99 |

| | |
|---|---|
| Sumpfhühner | 24,99 |
| dto. Add-On | 19,99 |
| Supreme Snowboarding SP | 24,99 |
| Syndicate Wars + Dark Omen Classic | 34,99 |
| System Shock 2 Classic | 24,99 |
| Taxi Driver | 19,99 |
| Thandor | 24,99 |
| Theme Park +Theme Hospital | 34,99 |
| Theocracy | 39,99 |
| Toca 2 | 19,99 |
| Tom Clancy SNN | 14,99 |
| Trophy Bass 4 | 19,99 |
| Tomb Raider | 34,99 |
| Tomb Raider 2 | 34,99 |
| Tomb Raider 3 | 34,99 |
| Tomb Raider 4 | 39,99 |
| Traitors Gate | 34,99 |
| Trophy Bass 4 | 19,99 |
| Ultima Online: Renaissance | 29,99 |
| Unreal Tournament SP | 24,99 |
| Wall Street Tycoon | 39,99 |
| Warzone 2100 Pr. Coll. + Losung | 29,99 |
| Western Front | 24,99 |
| Wet attack | 14,99 |

**Preisknaller ab 1,99**

| | |
|---|---|
| Flying Corps | 4,99 |
| KKND Classic | 4,99 |
| POD: Planet of Death | 1,99 |
| Shivers | 3,99 |
| Team Apache | 4,99 |
| Wargasm | 4,99 |
| Wheel of Time SP | 29,99 |
| Worms 2 | 24,99 |
| X-Beyond the Frontier | 39,99 |
| dto. Mission | 34,99 |
| X-Wing vs. Tie Fighter + Mission | 39,99 |
| X-Wing Alliance | 39,99 |
| You don't know Jack 1 | 19,99 |
| You don't know Jack 2 | 29,99 |
| You don't know Jack Quizpack (1+2) | 34,99 |

# Die große Zerreißprobe

Bill Gates persönlich präsentierte der Öffentlichkeit die Xbox auf der Computermesse CES in Las Vegas als Zukunft der Videospiele. Konzentriert sich Microsoft damit ab sofort auf die Xbox? Oder tanzen die Redmonder voller Elan auf beiden Hochzeiten? Wir wollten es genau wissen: Im PC-Games-Exklusivinterview enthüllt Xbox-Pressesprecher Boris Schneider-Johne die Pläne des Software-Riesen.

**■ JEDEM DAS SEINE**
Während einige Spiele entweder für Xbox oder PC prädestiniert sind, versuchen sich Black & White sowie Halo auf beiden Plattformen zu etablieren.

**PC GAMES: Auf welches System wird sich Microsoft in Zukunft im Spielbereich konzentrieren? Xbox, PC oder beide Plattformen? Inwieweit wirkt sich das auf Microsofts Entwicklungsstudios (Ensemble Studios, Bungee, Access etc.) aus?**
**BORIS SCHNEIDER-JOHNE:** Microsoft entwickelt für beide Plattformen und bringt quasi doppelt so viele Spiele wie bisher heraus. Das Verhältnis ist dabei etwa 50:50. *Halo* ist unser einziger Titel, der für beide Plattformen erscheint. Allerdings unterscheiden sich die Versionen für beide Plattformen in einigen Punkten. Beispielsweise sind bei der Xbox die einzelnen Levels von der Spieldauer her nicht so umfangreich wie bei der PC-Variante und die Steuerung wird für den Controller optimiert. Zudem wird es bei der Konsole keine Internet-Unterstützung geben, wir setzen diesbezüglich voll auf Breitband.

**PCG: Wird sich Microsoft insgesamt mehr im Spielemarkt engagieren? Verstärkte Akquisitionen und Verträge mit Entwicklern deuten ja in diese Richtung?!**
**BSJ:** Ja, Spiele sind für uns wichtig und wir werden unser Angebot auch weiterhin ausbauen. Derzeit befinden sich zahlreiche PC-Titel in der Entwicklung, von denen noch lange nicht alle angekündigt sind. Mit *Dungeon Siege* und *Freelancer* haben wir für 2001 zwei absolute Spitzentitel in der Pipeline. Aber auch von *Mech Commander 2* und dem *Train Simulator* versprechen wir uns einiges. Insgesamt veröffentlichen wir in diesem Jahr etwa zwölf Titel, von Kartenspiel-Sammlungen für Gelegenheitsspieler bis hin zu *Freelancer*, dem unserer Meinung nach bisher umfangreichsten Spiel überhaupt.

**PCG: Muss man demnach nicht befürchten, dass die angekündigten PC-Titel zu Xbox-Spielen umfunktioniert werden?**
**BSJ:** Nein, auf keinen Fall! Und *Halo* erscheint parallel auf beiden Plattformen. Unsere Entwickler arbeiten massiv sowohl an Xbox- als auch an PC-Titeln. Digital Anvil (*Freelancer*) programmiert beispielsweise schon über ein Jahr an einem noch geheimen Xbox-Spiel.

**PCG: Wird die Weiterentwicklung von DirectX in puncto Grafik, Sound,**

**Steuerung etc. nicht dafür sorgen, dass PCs in technischer Hinsicht die Xbox schnell hinter sich lassen?**
BSJ: DirectX ist ein Programmierstandard, der durch die intensive Kooperation zwischen Microsoft und der Industrie weiterentwickelt und um gewünschte Funktionen erweitert wird. Dadurch wird es möglich, für Tausende verschiedene Konfigurationen im PC-Bereich zu programmieren. Obwohl Xbox-Spiele zunächst auch per DirectX geschrieben werden, wird sich das in den nächsten Jahren ändern. Dann sprechen die Entwickler die Chips der Xbox wie bei anderen Konsolen direkt an. Aufgrund der spezifischen Hardware ist der DirectX-Umweg eigentlich überflüssig, ermöglicht aber für Programmierer einen schnellen Einstieg in das Coden für Xbox. Durch die direkte Programmierung über die Chips wird die Funktionalität erst so richtig ausgereizt und ermöglicht auch in den kommenden Jahren technisch hochwertige Spiele. Darüber hinaus bietet die Xbox beispielsweise im Bezug auf Controller mehr Möglichkeiten, die so am PC noch nicht möglich sind.

PCG: **Welche Möglichkeiten sind das?**
BSJ: Am Gamepad werden über zwei Steckplätze zusätzliche Geräte anschließbar sein. Ganz konkret denken wir an Headsets. Fahren beispielsweise zwei Spieler an der gleichen Xbox ein Formel-1-Rennen, so bekommt jeder seine eigenen Boxenanweisungen, ohne dass sie der andere hört. Außerdem planen wir eine Kamera, die das Gesicht des Spielers aufnimmt und sein Porträt in ein Spiel integriert. Durch die Vergabe von Lizenzen an Drittanbieter wird es aber auch andere Steuergeräte wie Lenkräder geben.

PCG: **Konzentriert sich das Spieleangebot für Xbox ausschließlich auf klassische Konsolengenres (Jump & Run, Sport- und Rennspiele, Rollenspiele, Prügelspiele) oder wird es beispielsweise auch Simulationen und Strategiespiele geben?**
BSJ: Jein! Mit Sicherheit bedienen wir alle klassischen Konsolen-Genres. Allerdings werden wir und unsere Entwickler dank der technischen Möglichkeiten der Xbox auch neue Spielegattungen und Genre-Mixes herstellen, die es bisher noch auf keiner Plattform gibt. *Munch's Oddysee* ist beispielsweise auch nicht in die klassischen Kategorien einzuordnen, sondern wird ein innovatives Gameplay bieten. Im Grunde sind wir allen Genres gegenüber aufgeschlossen. Entscheidend ist, wie sich ein Spiel auf einem Fernseher und mit unserem Controller spielen lässt und ob man beispielsweise per Splitscreen mit mehreren Leuten auf einem Fernseher spielen kann. Kurz: Die Titel müssen ganz einfach das typische Konsolenspielverhalten unterstützen. Ein *Age of Empires* oder *Command & Conquer* würden als 1:1-Konvertierung schon wegen der Menüstruktur keinen Sinn machen.

> Mit Dungeon Siege und Freelancer haben wir zwei Spitzentitel in der Pipeline.

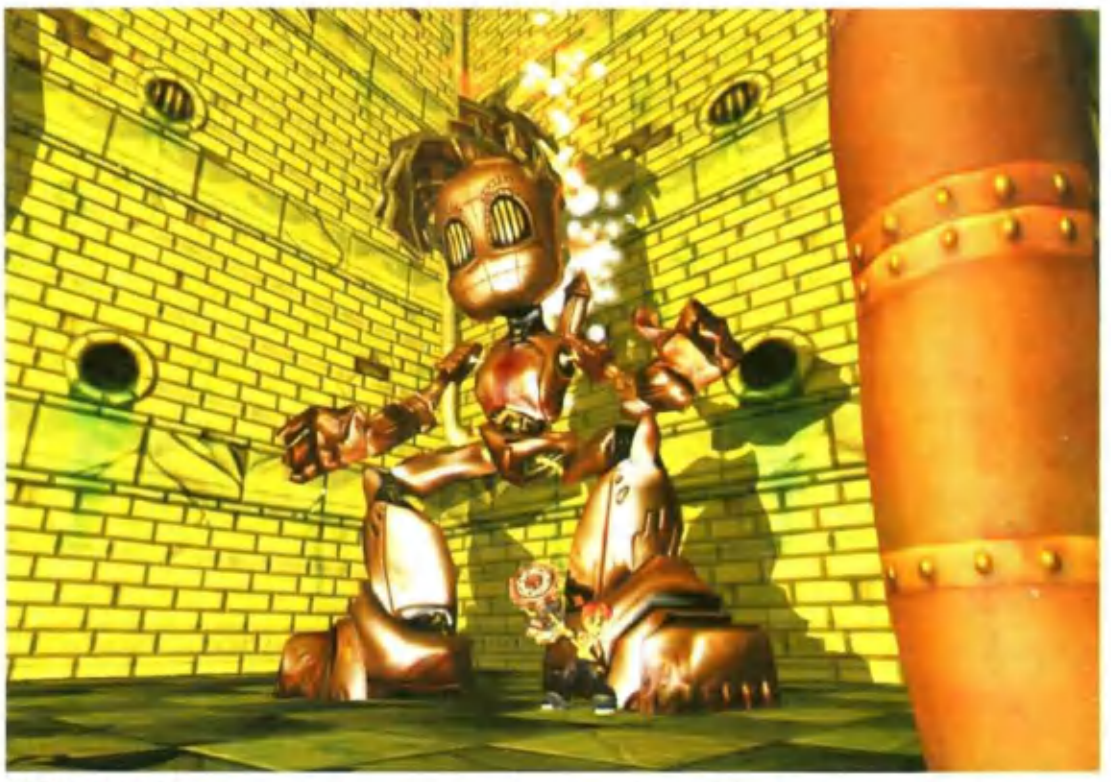
PCG: **Wie soll das Steuerproblem bei Ego-Shootern mangels Maus und Tastatur gelöst werden?**
BSJ: Dass Ego-Shooter auf Konsolen funktionieren, zeigte Nintendo mit einigen sehr guten Titeln. Bei der Entwicklung müssen eben das angesprochene, typische Konsolen-Gameplay und der Controller berücksichtigt werden. Eine typische Maus/Tastatur-Steuerung für Shooter ist logischerweise auf der Xbox nicht zweckmäßig, was Konvertierungen damit auch in diesem Genre nicht sinnvoll macht. Überhaupt gilt: Konvertierungen von PC auf Xbox wird es nur geben, wenn es auch Sinn macht und die Version so angepasst ist, dass sie qualitativ, spielerisch und technisch den Ansprüchen unserer Konsole gerecht wird. Dadurch unterscheiden sich die Versionen zwangsweise voneinander, selbst wenn sie den gleichen Titel haben.

**EXKLUSIV** Mit Munch's Oddysee und dem Helden Abe sicherte sich Microsoft einen der vielversprechendsten Konsolentitel.

**HEISS ERWARTET** Trotz aller Gerüchte: Halo wird es auf Xbox und PC geben, jedoch in leicht unterschiedlichen Versionen.

> Es ist ein grundsätzlicher Irrtum, dass Spiele für die beiden Plattformen parallel entwickelt werden können.

PCG: **Macht Microsoft diesbezüglich Vorgaben, dass ein Spiel exklusiv für Xbox erscheinen darf, nicht aber für PC, und gibt es Order, in welchen Abständen beide Versionen erscheinen dürfen?**



**KLEIN, ABER OHO** Bei der offiziellen Vorstellung der Xbox auf der Entertainmentmesse CES sorgte vor allem die überzeugende Demo von Malice bei den Zuschauern für Begeisterung.

HOFFNUNGSTRÄGER **Microsofts Freelancer gilt laut Microsoft als eines der bis dato umfangreichsten PC-Spiele.**

BSJ: Nein, *Munch's Oddysee* ist das bis dato einzige Spiel, das ausschließlich auf Xbox erscheinen wird. Die Spiele kommen auf den Markt, sobald sie fertig sind, da wird es keine Vorgaben von Microsoft geben.

> Zwischen der Xbox- und der PC-Version von Halo wird es einige Unterschiede geben.

PCG: **Wie lange kann die Entwicklung der Titel für PC und Xbox parallel laufen, basieren doch beide auf der gleichen Technik?**
BSJ: Es ist ein grundsätzlicher Irrtum, dass Spiele für die beiden Plattformen parallel entwickelt werden können. Xbox-Spiele sind für die Konsole zugeschnitten und optimiert, werden direkt von DVD gespielt und anders gesteuert, zudem ist die Leistungsfähigkeit der Xbox so hoch, dass es noch etwa zwei Jahre dauern wird, bis die Software auf jedem handelsüblichen PC läuft. Die technischen Unterschiede zwischen beiden Plattformen sind einfach zu groß. Natürlich können Aspekte wie Spielidee, Leveldesign und Story übereinstimmen, in Sachen Steuerung, Menüführung, Grafik etc. werden die Spiele aber immer unterschiedlich ausfallen. Bei der Entwicklung für Konsole optimiert man die Software auf ein zugeschnittenes System, beim PC eben nicht.

■ **DIE KLEINE SCHWARZE**
**Das Design der Xbox ist überraschend konventionell ausgefallen. Die inneren Werte deklassieren die Konkurrenten von Sony und Sega allerdings um einiges.**

> Wir werden uns im Simulations-Genre weiterhin so engagieren.

PCG: **Hat Microsoft Interesse daran, dass originäre PC-Spiele, etwa *Commandos* oder *Diablo 2*, auch für Xbox umgesetzt werden, oder setzt man auf komplett neue oder eigens entwickelte Spiele?**
BSJ: Wir werden bereits erschienene Spiele nur für Xbox anbieten, wenn die neue Version auch tatsächlich mehr oder andere Inhalte bietet als die erhältlichen Varianten. Beispiel hierfür ist *Tony Hawk's Pro Skater 2*, das in der Xbox-Version unter anderem eine stark verbesserte Grafik sowie viel mehr Levels bietet.

PCG: **Wie sieht Microsoft die Zukunft von Simulationen und Weltraum-Actionspielen à la *Starlancer* – wird sich Microsoft hier noch engagieren oder legen die durchwachsenen Verkaufszahlen von *Starlancer*, *Crimson Skies* etc. den Schluss nahe, dass es in dieser Richtung künftig eher weniger gibt?**
BSJ: Nein, wir sind mit den diesbezüglichen Verkaufszahlen zufrieden und werden uns als Marktführer in diesem Segment auch weiterhin so engagieren. *Freelancer* schätzen wir beispielsweise als einen der Tophits 2001 ein.

PCG: **Xbox-Spiele werden schon seit über einem Jahr entwickelt, obwohl die finalen Entwicklungssysteme und der Grafikchip erst in den nächsten Wochen in der endgültigen Version ausgeliefert werden. Wirken sich da denn nicht die letzten technischen Änderungen (etwa die Drosselung des Grafikchips von 300 MHz auf 250 MHz) auf bereits in der Entwicklung befindliche Spiele aus?**
BSJ: Es sind tatsächlich bereits sehr viele Titel in der Mache, einige bereits seit über einem Jahr. Wir haben ungefähr 2.500 Entwicklungskits an etwa 200 Firmen vergeben, die an die 100 Titel in Arbeit haben. Bis zur Veröffentlichung der Xbox rechnen wir mit 30 bis 40 fertigen Spielen. Seit Ende Dezember ist die Entwickler-Software bis auf einige kleine Modifikationen fertig, die bisher verwendete Vorversion des Grafikchips wird im März durch das finale Bauteil ersetzt.

Die technischen Änderungen wirken sich nicht auf die in der Entstehung befindlichen Spiele aus, da die Entwicklungsumgebung immer noch etwas schwächer konzipiert war als die endgültige Xbox-Spezifikation, jetzt steht die Optimierung auf dem Programm. Die letzten Änderungen sind einfach zu erklären: Der Geschwindigkeitsvorteil von 300 Millionen Polygonen pro Sekunde gegenüber 250 Millionen wirkt sich in Spielen verhältnismäßig gering aus, verbraucht aber mehr Leistung und produziert deutlich mehr Hitze, die es abzuführen gilt.

PCG: **Für Xbox-Spiele wird es ja keine Patches geben, entsprechend fehlerfrei müssen die ausgelieferten Titel sein. Profitieren davon auch PC-Spieler durch die dadurch zwangsläufig entstehende, höhere Qualitätssicherung?**
BSJ: Das wäre schön, wird aber nicht so sein. Patches werden im PC-Bereich zu 90 % deswegen notwendig, weil das Spiel in einer bestimmten Konfiguration nicht läuft oder sich nicht mit einer Hardwarekomponente verträgt. Das ist bei der Xbox kein Problem: Die Spiele müssen einen Kompatibilitätstest erfolgreich bestehen, für inhaltliche Perfektion sorgen die Entwickler mit massiver Qualitätssicherung. Xbox-Spiele können rein technisch auch gar nicht gepatcht werden, weil sie direkt von DVD gespielt werden. Einzig die Erweiterung, beispielsweise um neue Autos oder Levels, ist geplant. Derartige Daten werden dann auf der Festplatte gespeichert. PC-Spieler müssen wohl oder übel weiterhin mit Patches leben.

AUSKENNER **Boris Schneider-Johne ist als Pressesprecher für die Xbox zuständig.**

# Schluss mit den Märchen.

WEISST DU NOCH? DAMALS ALS KIND HAST DU MAL DIE GESCHICHTE VON DER KLEINEN ALICE GEHÖRT,
DIE DEM WEISSEN KANINCHEN INS WUNDERLAND FOLGTE.
DAS IST LANGE HER, UND DAMALS WAR DIE WELT NOCH IN ORDNUNG. DOCH HEUTE IST ALLES ANDERS.
HEUTE MUSST DU HART SEIN, UM ZU ÜBERLEBEN. JETZT HEISST ES FRESSEN ODER GEFRESSEN WERDEN.
ABER DIESMAL WIRST DU IM KAMPF GEGEN DIE BÖSE HERZKÖNIGIN DURCH DIE NEUE,
VERBESSERTE QUAKE 3-ENGINE UNTERSTÜTZT, DIE BESTE 3D-ACTION-UMGEBUNG ALLER ZEITEN.
WILLKOMMEN IN EINER GEFÄHRLICHEN, DÜSTEREN NEUEN DIMENSION.
WILLKOMMEN ZURÜCK IM WUNDERLAND.

American McGee's
ALICE

PC CD

www.electronicarts.de

www.alice.ea.com

EA GAMES

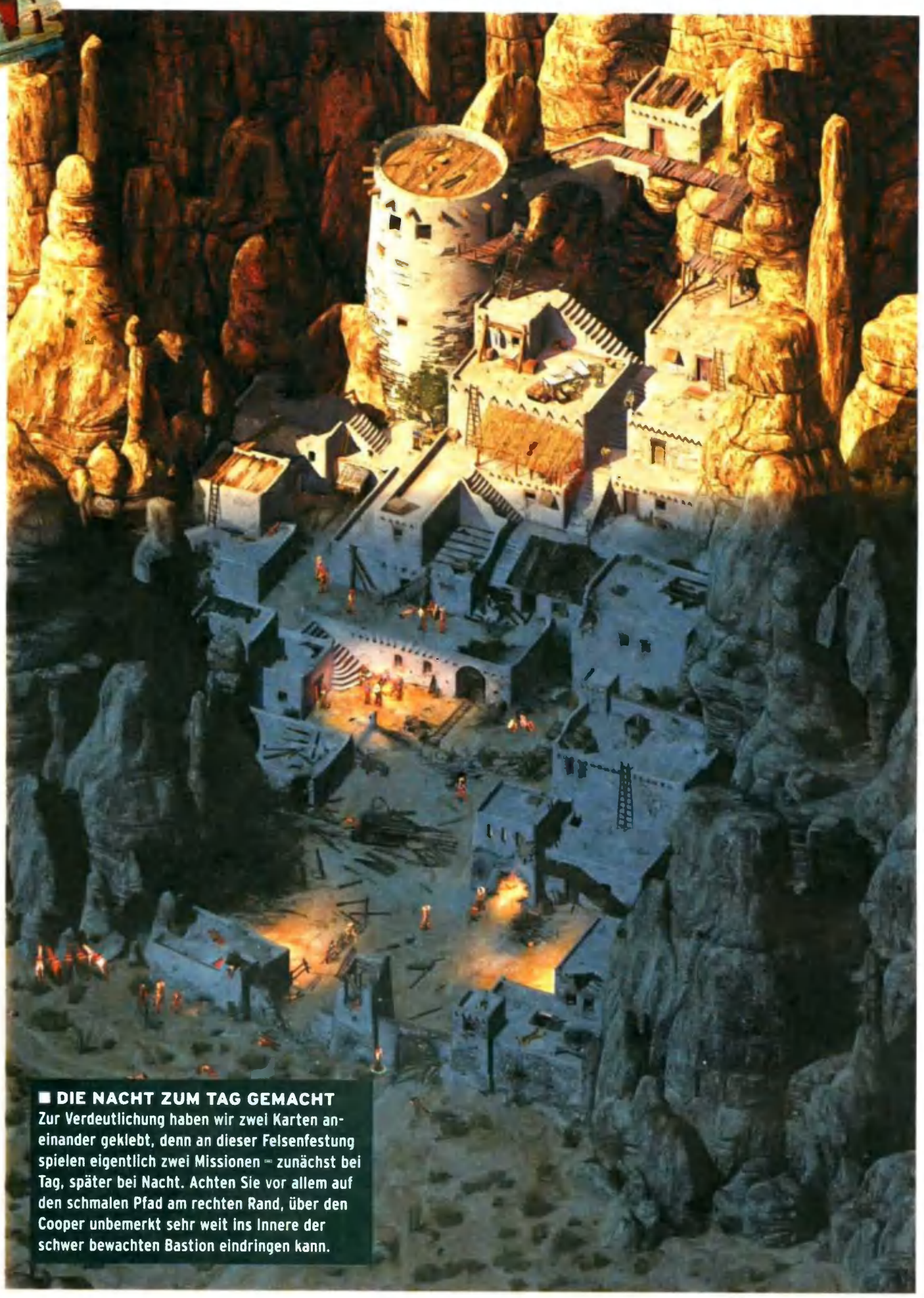
© 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und American McGee's Alice sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Rogue Entertainment und das Rogue Pirate-Logo™ sind Marken von Rogue Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Quake ist eine eingetragene Marke von Id Software.

**■ DER HELD, WAS ER VERSPRICHT**
Zwischen den meisten Missionen bekommen Sie grandiose Zwischensequenzen zu sehen, die jede Menge Atmosphäre transportieren.

- ENTWICKLER Spellbound
- ANBIETER Infogrames
- VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN März 2001
- ERSTEINDRUCK Sehr gut

# Das sind mir ja schöne Revolverhelden

Als wir Desperados zum ersten Mal gesehen haben, wussten wir: Das wird was! Jetzt durften wir als weltweit einzige Redaktion eine nahezu fertige Version des Commandos-2-Konkurrenten von vorn bis hinten durchspielen. Grandiose Grafik, enorme Spieltiefe, viel Abwechslung und gnadenlose Spannung – da müssen selbst Profi-Taktiker den Stetson ziehen.



■ **DIE NACHT ZUM TAG GEMACHT**
Zur Verdeutlichung haben wir zwei Karten aneinander geklebt, denn an dieser Felsenfestung spielen eigentlich zwei Missionen – zunächst bei Tag, später bei Nacht. Achten Sie vor allem auf den schmalen Pfad am rechten Rand, über den Cooper unbemerkt sehr weit ins Innere der schwer bewachten Bastion eindringen kann.

Im Schutz der Dunkelheit schleicht ein Schatten an der Mauer des Forts entlang. Unbemerkt. Zum Glück erzählen sich die Wachposten auf den Türmen lieber Weibergeschichten, als die Umgebung im Auge zu behalten. Der Schatten hat einen Namen: John Cooper. Beruf: Kopfgeldjäger. Und er ist nicht ohne Grund hier, denn sein Kumpel Sanchez wird in der Festung gefangen gehalten. Ihn da rauszuholen, erscheint angesichts eines bis an die Zähne bewaffneten Bataillons wie blanker Selbstmord. Immerhin: Fünf Patrouillen hat er bereits ausgeschaltet, allesamt geräuschlos mit einem gezielten Messerwurf. Zwar zählt John Cooper zu den besten Schützen westlich von Santa Fe, doch in dieser lauen Sommernacht wäre der Einsatz seines Revolvers nicht zu überhören. Und im Gegensatz zu den schmierigen Gringos, die er kürzlich am Lagerfeuer überrascht hat, haben die Jungs hier deutlich mehr Gehirn- als Ohrenschmalz. Da passiert es: Sein fünftes Opfer wird hinter einem Felsen entdeckt. Peng – mit einem Schuss in die Luft macht ein Soldat seine Kollegen aufmerksam. Sekunden später ähnelt das Fort einem Wespennest, weitere Sekunden danach wird der flüchtende Cooper von tödlichen Kugeln eingeholt.

„Mission fehlgeschlagen – Sie wurden getötet!" Eine Meldung, die man in *Desperados* sehr oft zu sehen bekommt. Doch das stachelt den Ehrgeiz nur noch mehr an, schließlich ist immer klar, wo der (Denk-)Fehler lag. Trotzdem ist *Desperados* kein Spiel für ungeduldige Strategen: Ohne Beobachtungsgabe, gutes Timing und natürlich viel Ausprobiererei geht nichts; die Quicksave-Funktion avanciert schnell zu Ihrem besten Freund. Und: *Commandos*-Erfahrung kann nicht schaden. Denn die Grundregeln (vorsichtig vorgehen, unnötigen Lärm vermeiden, sehen, aber nicht gesehen werden) sind exakt die gleichen wie beim Zweite-Weltkriegs-Pendant.

**Spannung pur: Manche Missionen erinnern in ihren Ausmaßen am ehesten an abendfüllende Spielfilme.**

Die Grundidee: Eine Truppe von hoch spezialisierten Profis löst gemeinsam knifflige Spezialaufträge – ohne Teamwork ist keine einzige Mission zu schaffen. Per Mausklick lassen Sie die Einzelkämpfer über teils riesige Karten schleichen und am rechten Ort zur rechten Zeit agieren – da wird gesprengt, geschossen, betäubt, abgelenkt, verarztet, eingesackt, gefesselt und niedergeschlagen. Der Ablauf vieler Missionen erinnert durchaus an abendfüllende Spielfilme – Atmosphäre pur! Abgesehen von Rollenspielen schaffen es nur wenige Genres, den Spieler ähnlich gefangen zu nehmen wie jene Echtzeit-Taktikspiele.

Daran, dass wir in den vergangenen Monaten sehr intensiv über dieses Spiel berichtet haben, merken Sie schon: *Desperados* ist eines unserer absoluten Lieblingsprojekte für dieses Jahr. Das liegt natürlich

**1** Jede Person verfügt über fünf Standard-Waffen und -Tricks; bei Schusswaffen wird die verbleibende Munition angezeigt.

**2** Rauschende Wasserfälle und Flüsse überdecken glücklicherweise so manches verdächtige Geräusch.

**3** Verfärbt sich der Sichtkegel eines Gegners rot, wurde Ihr Mann entdeckt - da heißt es rechtzeitig den Abzug betätigen.

**4** Die aufsteigenden Ziffern stehen für die Hitpoints, die Ihrem Schützling bei einem Treffer abgezogen werden.

**5** Die Anzahl der Sternchen über betäubten Gegnern signalisiert, wie lange diese noch bewusstlos bleiben.

**6** In vielen Gebäuden kann man sich verstecken; ein Vorab-Blick durchs Schlüsselloch verrät etwaige Gegner im Inneren.

**7** Hier wird zwischen Laufen und Kriechen gewechselt; ein Doppelklick lässt die angewählte Figur zum Ziel sputen.

**8** Zwischen diesen Teammitgliedern (hier: Cooper und Sam) können Sie per Mausklick hin- und herschalten.

**9** Hinter Zäunen, Felsen und Sträuchern können Cooper & Co. unbemerkt entlangkriechen und -schleichen.

**10** Die einblendbare Mini-Karte verrät Ihnen Freund und Feind in der Umgebung auf einen Blick.

**DURCHBLICK** Betritt Ihre Figur ein Haus (hier: Doc McCoy), wird das Dach ausgeblendet und der Blick ins Innere freigegeben.

auch an der frischen, unverbrauchten Western-Thematik, die derzeit unter Spiele-Herstellern absolut hip ist. Wie man es nicht macht, zeigt das öde Echtzeitstrategiespiel *America* (siehe Test auf Seite 100). Anders als diese emotionslose *Age of Empires 2*-Kopie von Data Becker setzt *Desperados* auf ausgefeilte Charaktere, eine durchgängige Handlung und üppig ausgestattete Schauplätze. Da wird nichts ausgelassen, was uns Clint Eastwood, John Wayne, Terrence Hill und Bud Spencer als Wilden Westen verkauft haben: Goldminen, Baumwollfelder, Sümpfe, Saloons, Gefängnisse, Schaufelraddampfer, Festungen, Lagerfeuer und Pueblos - derlei Szenarien dienen als Kulisse für eine atemberaubende Jagd nach einem Schurken namens El Diablo. Während der Reise gerät Cooper auch zwischen die Fronten von US-Armee und Rebellen und erlebt Banküberfälle, Entführungen, Morde und finstere Verschwörungen.

Die Story mit ihren vielen überraschenden Wendungen lebt nicht zuletzt von den charismatischen Nebendarstellern, die Revolverheld John Cooper nach und nach einsammelt. Sie machen die Bekanntschaft von Sprengstoffexperte Sam, lernen die liebreizende Pokerspielerin Kate kennen, nehmen sich der wieseligen Chinesin Mia an, schließen Freundschaft mit dem Ex-Bandenchef Sanchez und profitieren von den abgefahrenen Gerätschaften des Doc McCoy. Letzterer lässt schon mal ein Betäubungsmittelfläschchen in einer gasgefüllten Schweinsblase zum Ziel schweben und holt es dort per Schuss auf den Boden herunter, wo

GRAPHICS

DVD

SOUND

SPEAKERS

CD-RW

# Wo immer Sie sind – Ihre Musiksammlung ist dabei

# In einer Hand

Erfahren Sie mehr über unsere neuesten
Personal-Digital-Entertainment-Produkte unter
**WWW.CREATIVEJUKEBOX.COM**

Live the experience

Speichern Sie 4 Tage Musik in HiFi-Qualität – als MP3 oder in anderen, zukünftigen Formaten. Genießen Sie bis zu 150 CDs , hören Sie 1500 Tracks – egal ob Sie die Creative Jukebox an Ihre HiFi-Anlage oder im Auto anschließen, ob Sie als DJ im Mittelpunkt einer Party stehen oder entspannt über Kopfhörer Ihren Sound genießen, mit der Creative Jukebox haben Sie immer Zugriff auf Ihre Musiksammlung – und das auf Knopfdruck sortiert.

CREATIVE®

***Musik ohne Ende. Egal wo.***

Creative Labs · Feringastraße 6 · D-85774 Unterföhring · © Copyright 2001 · Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

SPRENGMEISTER **Sam legt eine Schwarzpulverspur und entzündet dadurch das TNT-Fass. Allerdings sollte er rechtzeitig das Weite suchen, um nicht von der Druckwelle erfasst zu werden.**

es seine buchstäblich atemberaubende Wirkung nicht verfehlt. Bei so viel multikultureller Vielfalt bleiben kleinere Reibereien innerhalb der Mannschaft nicht aus: Sam und Doc können sich nicht ausstehen, provozieren sich gegenseitig und liefern sich mehr als einmal hitzige Wortgefechte. Doch weil fast jedes Teammitglied irgendwann wahlweise auf dem Galgenpodest steht oder in einer feuchten Gefängniszelle der Befreiung harrt, müssen sich alle am Riemen reißen und etwaige Vorbehalte über Bord werfen.

Bei all den Schwierigkeiten, auf die Ihre Truppe während der 24 Missionen stößt, bleibt es nicht aus, dass

**Vom Alkoholpegel bis zum Faktor Feigheit: Jeder der 25 Gegnertypen reagiert anders.**

manche Locations gleich mehrmals besucht werden müssen: Eine Felsenfestung sieht man sowohl vor als auch nach einem Angriff, in ei- ner mexikanischen Stadt sind Ihre Schützlinge mal bei Tag, mal bei Nacht. Die Finsternis bietet den unschätzbaren Vorteil, dass die Feinde nicht sehr weit sehen können. Manche Mexikaner sprechen auch durchaus dem Alkohol zu, was Reaktionszeiten verlängert und Sichtweiten verkürzt. Wenn Sie mit gedrückter Alt-Taste eine Person anklicken, wird deren Sichtkegel eingeblendet, der je nach Situation unterschiedlich eingefärbt ist – von grün (alles roger) über gelb (entdeckt, aber nicht identifiziert) und orange bis hin zu rot. Dann ist es allerdings schon fast spät: Zwischen einem „Heeeeeeee, wer da?!?" und der ersten abgefeuerten Kugel vergehen nur wenige Millisekunden.

Von den 25 verschiedenen Gegnertypen reagiert jeder anders: Vordefinierte Werte wie Treffsicherheit, Trägheit, Mut oder Alkoholpegel bestimmen das Verhalten. Manche nehmen es ohne Wimpernzucken mit Cooper, Sam und Sanchez gleichzeitig auf (zumindest versuchen sie es), andere holen bereits beim leisesten Verdachtsmoment Hilfe. Wie in *Commandos* sollten Sie Leichen tunlichst aus dem Sichtfeld der Rivalen entfernen. Aus Gründen des geräuschlosen Täuschens und Tarnens schalten Sie die meisten Gegner mit Faustschlägen, Messerwürfen oder Kates legendärem Tritt in die Familienplanung aus. Überhaupt leistet die bildhübsche Kate unschätzbare Dienste; bei ihr genügt bereits ein dezentes Zupfen am Strumpfband, um die männlichen Blicke auf sich zu ziehen. Der dünne, rosafarbene Sichtkegel der Betrachter bietet beste Voraussetzungen für einen überraschenden Knockout. Taktiken, die im einen Szenario funktionieren, müssen aber nicht immer klappen: Der Blendspiegel von Miss Kate ist bei Dunkelheit unbrauchbar und das Betäubungsgas-Fläschchen birst nicht, wenn man es auf sandigen Untergrund wirft.

Natürlich wird in *Desperados* auch geballert; vor allem Scharfschütze Cooper greift bevorzugt zum Schießeisen. Entfernung, Lichtverhältnisse und Waffentyp entscheiden über die Treffsicherheit. Prinzipiell verfügen Colts und Gewehre über unlimitierte Munition. Kleiner Haken: Waffen müssen nachgeladen werden – mehr als sechs Schuss nacheinander sind beispielsweise mit Coopers Colt nicht drin. Außerdem laufen die Revolver mit der Zeit heiß und müssen erst abkühlen, bevor sie wieder funktionieren. Mit diesen – realistischen – Tricks verhindern die Spieldesigner, dass

## So spielt sich Desperados

Unmengen von Gegnern, zeitkritische Situationen: In Mission 21 kann viel schief gehen. Wir zeigen Ihnen einen möglichen Weg durchs feindliche Gebiet.

**1** Hier startet die Mission. Ihr Ziel ist es, mit dem kompletten Team den letzten Wagon des Zugs zu erreichen.

**2** Durch gezieltes Ausschalten von Kämpfern verschaffen Sie US-Army und Mexikanern abwechselnd einen Vorteil.

**3** Dank Sams Dynamitstange entledigen Sie sich gleich mehreren Gegnern. Vorsicht: Manche sind lediglich bewusstlos.

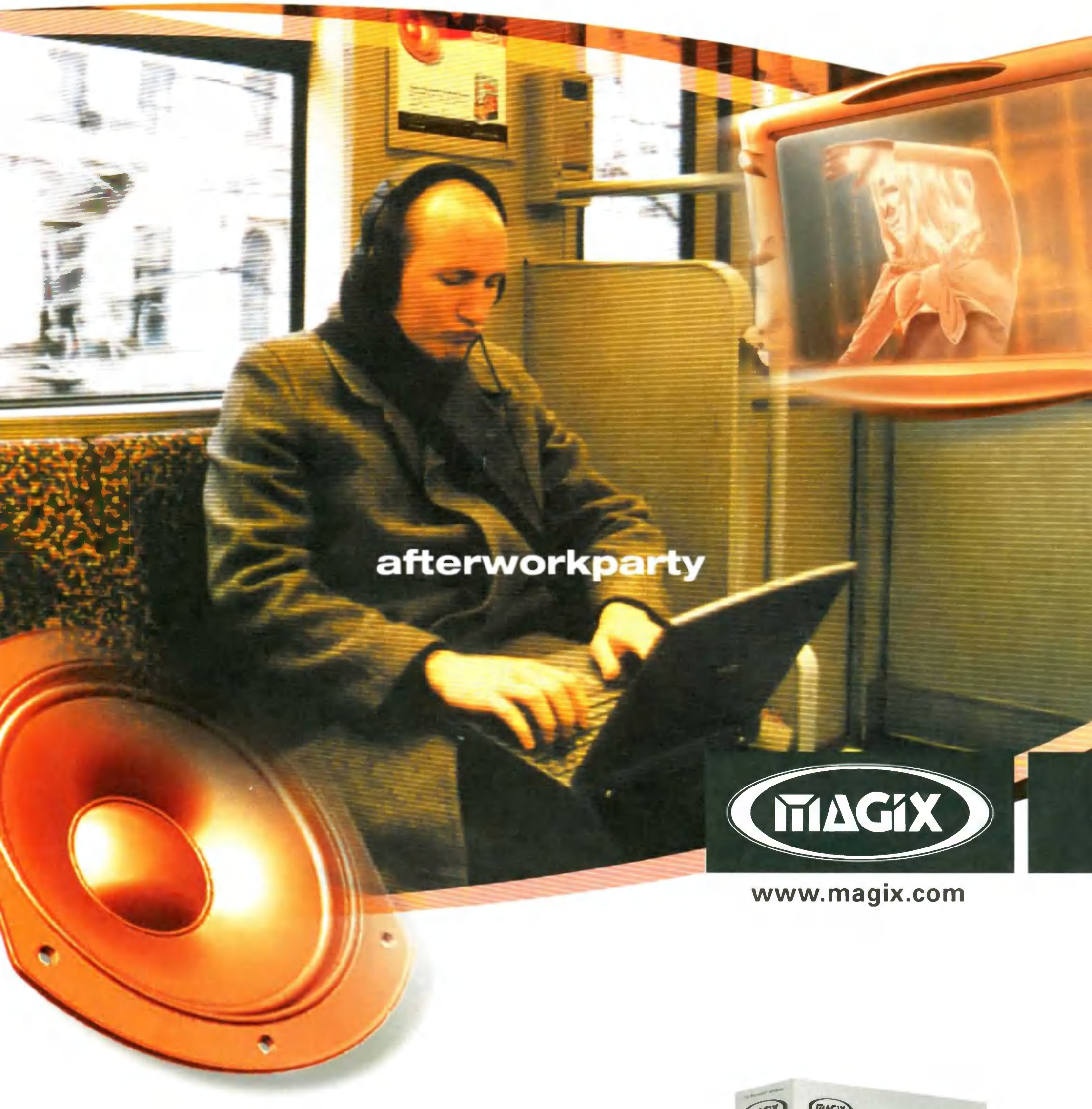
**4** Vorsicht vor den Kanonenkugeln der Artillerie: Regelmäßig kommt es zu Einschlägen und heftigen Explosionen.

**5** Über diese Tür gelangt Cooper unbemerkt auf den Balkon. Von dort aus können Sie einzelne Gringos ausschalten.

**6** Aufgrund der großen Entfernung muss Sam mit seinem Gewehr eingreifen und damit John Cooper unterstützen.

**7** Der Zug kann erst abfahren, wenn die Mexikaner im Vorteil sind. Also müssen alle US-Soldaten dran glauben.

**8** Das Team ist an Bord – fehlt nur noch der Schmiere stehende Cooper. Wie erreicht er den Zug noch rechtzeitig?




www.magix.com

## Music + Video Creation für PC und Internet

**MAGIX music maker generation 6**: Arranger mit 48 Stereo-Spuren | 6 virtuelle Instrumente | Sound- und Video-Bearbeitung mit Echtzeit-Effekten | Remix- und Karaoke-Funktion | Direct Download, Internet-Session, Web Publishing | 2.100 Sounds + Videofiles auf 3 CDs

**DM/SFR 99,– ÖS 699,–** (unverbindliche Preisempfehlung)

MAGIX Entertainment Products GmbH | Rotherstr. 19 | 10245 Berlin | fon: 0180 48 99999

Bild, Musik, Text und Video... leben und kommunizieren mit allen Sinnen. Ganz einfach eigene Inhalte schaffen und im Internet veröffentlichen. Jeder! Überall! Jederzeit! Kreativität ohne Grenzen.

**personal rich media** ®

see. hear. feel. **create**™

**WORTDUELL** Alle Dialoge und Einsatzbesprechungen (Briefings) laufen in einem Kasten am oberen Bildschirmrand ab.

Cooper & Co. Amok laufend alles niederstrecken, was nicht bei Drei auf den Bäumen sitzt.

Die Steuerung ist so gestaltet, dass immer klar ist, welche Aktionen Sie ausführen können und welche nicht: Bei werfbaren Gegenständen (etwa Dynamitstangen oder Messer) wird eine Linie eingeblendet, die unter Berücksichtigung von Windverhältnissen, Hindernissen und Gefällen den voraussichtlichen Weg anzeigt. Beim Anvisieren mit Colts und Gewehren erkennen Sie am Fadenkreuz auf einen Blick die Wahrscheinlichkeit, mit der Sie Ihr Opfer treffen. Ohne die so genannte Quick-Action-Funktion sind manche Situationen nicht zu überstehen. Damit können Sie mehrere aufeinander folgende Aktionen einprogrammieren und auf Tastendruck abrufen. Weitere Hilfe: Weil das Anwählen von Waffen mit der Maus meist zu lange dauern würde, behelfen sich *Desperados*-Profis mit Hotkeys.

**Manche Situationen sind nur mit Hilfe von Hotkeys zu überstehen.**

Kommt ein Charakter hinzu, lernen Sie zunächst in einer kurzen Mission, wie man die Fähigkeiten und Waffen des Neuzugangs richtig einsetzt. Derlei Kennenlern-Übungseinsätze absolvieren selbst blutige Anfänger innerhalb einer Viertelstunde. An den „richtigen" Missionen hingegen werden Sie stundenlang zu knabbern haben. Die Einsatzbesprechungen laufen automatisch ab und zeigen Ihnen in Form von Dialogen alle wichtigen Schauplätze und Personen. Die Screenshots auf diesen Seiten stammen samt und sonders direkt aus der Beta-Version und zeigen deutlich, mit welch großem Aufwand und mit wie viel Liebe zum Detail das Wildwest-Szenario umgesetzt wurde. Viele Karten sind so prächtig, dass man sie sich am liebsten gerahmt an die Wand hängen möchte – vor allem in der höchsten angebotenen Auflösung von 1.024x768 Punkten. Der Trick: Nach dem Modellieren der Karten via 3D-Software haben die Grafiker buchstäblich jeden Grashalm von Hand mit Malprogrammen nachbearbeitet – daher der fotorealistische Look. Auf einem ähnlich hohen Niveau sind Soundtrack und deutsche Synchronisation angesiedelt; der megacoole Cooper klingt wie Bruce Willis in seinen besten Zeiten und der vorwitzige Sam könnte Eddie Murphys Bruder sein.

Die Arbeiten an *Desperados* werden in Kürze abgeschlossen. Grafik, Missionsdesign und Benutzeroberfläche sind fertig, alle 24 Einsätze sind komplett spielbar. Natürlich fehlen noch einige Kleinigkeiten. Die eine oder andere Zwischensequenz will

# The good, the bad and the ugly

Getrennt marschieren, vereint schlagen: Nur im Team sind Ihre sechs Damen und Herren so richtig effektiv. Wer was besonders gut kann, verraten wir Ihnen hier. Je nach Mission und Einsatzziel kommen zudem noch weitere Spezialfähigkeiten hinzu.

## COOPER

Der begnadete Scharfschütze kann außerdem drei Gegner binnen Sekundenbruchteilen ausschalten, Pferde satteln sowie an Felsen hochklettern.

## KATE O'HARA

Die professionelle Pokerspielerin stößt frühzeitig zum Team und hat die Gabe, sich geräuschlos und damit unbemerkt an Gegner heranzuschleichen.

## SAM

Der ehemalige Sklave versteht sich bestens im Umgang mit Sprengstoffen und beherrscht außerdem Artilleriegeschütze und Kanonen.

## INIGO SANCHEZ

Ein bärenstarker, gerissener Mexikaner und ehemaliger Bandenchef, der Gatlings (Geschütze) nutzen und schwere Gegenstände verschieben kann.

## DOC MCCOY

Der findige Tüftler hat seinen Doktortitel vermutlich in der Lotterie gewonnen. Er öffnet verschlossene Türen und Schlösser im Handumdrehen.

## MIA JUNG

Die zierliche Chinesin schließt sich nach traumatischen Erlebnissen der Gruppe an. Sie versteckt sich bei Gefahr gern in Fässern und Kisten.

**GEWUSST WIE** **Mia und Sanchez bereiten eine böse Überraschung für die Banditen vor.**

vertont werden, zum Teil fehlt die Musik - Peanuts. Derzeit feilen die Spieldesigner an der Feinabstimmung, proben Was-wäre-wenn-die-Dynamitstange-versehentlich-in-den-Wassertrog-fällt-Situationen und justieren am optimalen Schwierigkeitsgrad; in unserer Fassung waren manche Gegner noch einen Tick zu aufmerksam oder zu schnell. Die Beta-Version mit der laufenden Nummer 0.97.113 liefert den schlagenden Beweis, dass sich *Desperados* vor *Commandos 2* keinesfalls verstecken muss - wer hätte das noch vor einem Jahr einer kleinen Firma wie Spellbound zugetraut, die durch die Wirtschaftssimulation *Airline Tycoon* bekannt wurde? Einen entscheidenden Vorteil kann *Desperados* schon jetzt gegenüber *Commandos 2* für sich verbuchen: Während sich die Pyro Studios noch ein paar Monate Entwicklungszeit gönnen, gibt es das Western-Epos ab Ende März zu kaufen. Endgültig abgerechnet wird deshalb bereits im Testteil der nächsten PC Games.

Petra Maueröder

**AUF DER CD-ROM!**
Sehenswerte Live-Spielszenen direkt aus der Beta-Version!

**Der Countdown läuft: Ende März soll Desperados in den Läden auftauchen.**

**LEHRGANG** **In der ersten Mission lernen Sie, wie man Cooper klettern, kriechen, Messer werfen, boxen und schießen lässt. Gerade visiert er mit seinem Revolver einen Blumentopf im gegenüberliegenden Fenster an (oben).**

# Rolle zu vergeben!

Sie wollten schon immer einen Helden in einem Computerspiel mimen? Jetzt ist Ihre Chance da!

Noch immer nehmen Infogrames, Spellbound und PC Games Bewerbungen für eine Rolle in einer *Desperados*-Zusatz-CD entgegen: Wir machen Sie zum meistangeklickten Westernhelden jenseits der Rocky Mountains. Alles, was Sie tun müssen, um als gerenderte 3D-Figur verewigt zu werden: Porträtfoto, Ganzkörperfoto und kurze Begründung, warum Sie welche Rolle übernehmen wollen, an folgende Adresse schicken: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Desperados", Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der genannten Unternehmen dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss: 28. Februar 2001. Mehr Details finden Sie übrigens in PC Games 02/2001 auf Seite 67.


# KOMPLETTLÖSUNGEN

**9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM**

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
**American McGee's Alice**
Ahnidra 1 oder 2
Amerzone
Asghan
Atlantis 1 + 2
Baldur's Gate 1 oder 2
Baphomets Fluch 1 & 2
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
**Blair Witch Project 1, 2 oder 3**
Blaze & Blade - 14.80 DM
Byzantine & Darkseed 2
C & C 1, 2 oder Gegenangriff
Cold Blood
Command & Conquer 3
Croc 2
Darkseed 2 & Byzantine
Days of Oblivion 1 oder 2
Deus Ex
Devil Inside
Diablo 1 oder 2
Dino Crisis
Discworld 1 & 2
Dracula: Resurrection
Dracula 2
Drakan
Driver
Dune 2000
Egypt 2 (Grab des Pharao 2)
FAKK 2
Fallout 1 oder 2
Faust
Final Fantasy 7 + 8 - 14.80 DM
Fluch der Azteken
5. Element, das
Gabriel Knight 1, 2 oder 3
Gunstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Half Life (D.V.)
**Half Life: Gunman**
Harvest of Souls (Shivers 2)
Heavy Metal: FAKK 2
Icewind Dale
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
**König Artus**
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 - 14.80 DM
Legacy of Kain
Legacy of Kain: Soul Reaver
Legacy of Time/Grab des Phar.
**Legende des Propheten und ...**
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Longest Journey
Martian Gothic
MDK 1 oder 2
Men in Black & Dogday
**Metal Gear Solid**
Messiah
Might and Magic 6, 7 oder 8
**Monkey Island 1, 2, 3 & 4 (14.80 DM)**
Morpheus
Myst
Nightlong
Nocturne
Obsidian & der vergessene Gott
Odyssee, Suche nach Odysseus
Paris 1313
Physikus
Pilgrim & Titanic
Popolous: New Beginning
QIN
Queen: The Eye
Quest for Glory 5
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Resident Evil 3 dt.
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
**Rune**
Sanitarium
Shadowman - 14.80 DM
Simon the Sorcerer 1 & 2
Shannara
Siedler 2 oder 3
Silent Hill
Silver
Simon the Sorcerer 1 & 2
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Star Ocean 2
Star Trek: Generations & Evol.
Star Wars: Dunkle Bedrohung
Sulkoden 2
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
The Final Curse
Titanic & Pilgrim
Tödliche Täuschung
Tombi 2
**Tomb Raider 1, 2, 3, 4 + 5 (14.80 DM)**
Traitors Gate
Turok 1 oder 2
Ultima 9
Urban Chaos
Vampire: die Maskerade
Verrat in der verbotenen Stadt
Wächter der Schatten
**Weg nach El Dorado**
**Wizards & Warriors**
X-Files
Zeitmaschine, die
Zork: Der Großinquisitor
Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9, 99 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!**

MAGIC LINE

**Bestelladresse:**
Gieselhering 4
15831 Großziethen

**Tel. 03379/447729**
**Fax. 03379/447729**
Bürozeiten: Mo-Fr 9-17 Uhr

**Sie erreichen uns auch im Internet unter: http://www.magic-line.de**

**SPIELEBERATER - HINTBOOKS**

MIGHTY GAMES

# BIST DU EINER VON UNS?

**Lass' deine Verbindungen spielen:**
**155 MBit/sec entscheiden über Leben und Tod.**

MIGHTYGAMES.COM

# Barbarische Sitten

Mit neuen Features und technisch überarbeitet entführt Sie Herz des Winters ein weiteres Mal ins kalte Eiswindtal.

■ ENTWICKLER **Black Isle** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

**QUICKIE**

**Kann ich das Add-on erst spielen, nachdem ich das Grundspiel beendet habe?**
Nein, Sie können jederzeit und mit jeder Party loslegen. Allerdings wurden die Gegner für erfahrene Heldengruppen (etwa Level 9) konzipiert; mit nagelneuen Charakteren gehen Sie bereits in der ersten Schlacht gnadenlos unter.

**Gibt es jetzt auch Interaktionen zwischen den Figuren in der Party?**
Nein, Sie erschaffen nach wie vor alle Helden selbst und nehmen keine unterwegs auf. Das hat aber den Vorteil, dass Sie sich quasi Ihre Traumparty zusammenstellen können und nicht mit den oft nicht ganz perfekten vorgegebenen Figuren leben müssen.

**IMMER DRAUF** Unsere kampfkräftigen Helden hauen diese ekligen Monster grün und blau. Grün steht dabei für Säureschaden, während Blau die Angriffe mit Eispfeilen visualisiert.

**Da haben Sie mit Müh und Not den bösen Dämon besiegt und sich eigentlich einen Grog am Kaminfeuer verdient, da werden Sie schon wieder gebraucht: Ein verzweifelter Schamane teleportiert Ihre verdutzte Heldentruppe kurzerhand in die nördlichsten Gefilde des Eiswindtals, wo neben sibirischen Temperaturen auch wild gewordene Barbaren für miese Stimmung sorgen.**

**Spielerisch bleiben die Entwickler beim kampflastigen Gameplay, polierten das Add-on aber in technischer Hinsicht auf.**

Diese bedrohen nämlich Ihre friedlichen Stammesgenossen, die in den drohenden Auseinandersetzungen nur zu gern auf die Hilfe einer schlagkräftigen Truppe zurückgreifen. Die Aggressionen der rüpelhaften Burschen sind allerdings nur die Wirkung und Ihre eigentliche Aufgabe ist die Suche nach der Ursache für das plötzliche bösartige Verhalten. Dabei steht wie im ursprünglichen Spiel wieder die Erforschung und Erkundung diverser Außenwelten und natürlich riesiger Höhlen mit zahlreichen Gegnern auf dem Programm.

Spielerisch bleiben die Entwickler damit beim kampflastigen Gameplay von *Icewind Dale*, polierten *Herz des Winters* aber in technischer Hinsicht merklich auf. So kommt eine verbesserte Version der Infinity-Engine zum Einsatz, die wie bei *Baldur's Gate 2* Auflösungen von 800x600 Bildpunkten unterstützt und sich per manueller Einstellung in der Konfigurationsdatei bis zu 1.280x1.024 hochschrauben lässt. Da die alte Grafik komplett ersetzt wird, erstrahlen jetzt auch die detaillierten Schauplätze des Originals im neuen Glanz. Darüber hinaus wurden einige nützliche Features aus *Baldur's Gate 2* – etwa die ausblendbaren Menüleisten – übernommen. Das kleine Inventar wird durch Sammelbehälter für Edelsteine, Spruchrollen sowie Tränke merklich entschlackt. Der Handel wird ebenfalls vereinfacht, indem Sie mehrere Objekte gleichen Typs auf einmal ein- oder verkaufen können.

Obwohl Ihre Charaktere je nach Klasse bis zu Level 17 oder 21 aufsteigen können, wird das Abenteuer angesichts gleichwertiger Gegner kein Zuckerschlecken. Unter anderem bekommen Sie es mit Polarbären, Eisgolems und Schamanen, die Ihnen Geister auf den Hals hetzen, zu tun. Wie im Original ist in den Schlachten die gekonnte Mischung aus Magie- und Waffeneinsatz der Schlüssel zum Erfolg. Neben zahlreichen mächtigen Schwertern, Äxten und Rüstungen helfen Ihnen mehr als 50 neue Hokuspokus-Formeln, die garstigen Wesen in ihre Schranken zu verweisen.

Georg Valtin

**UNGEZIEFER** Das Problem: Derartiges Gewürm lauert Ihnen in den riesigen Höhlen des Eiswindtales auf. Die Lösung: Waffengewalt und Magie.

**GEWUSST, WIE!** Eine typische Schlachtaufstellung: Die Nahkämpfer hauen in erster Reihe zu, während Bogenschützen und Zauberer aus sicherer Entfernung mitmischen.

## Future of Entertainment

# PC Games mit DVD

**Ab sofort gibt's PC Games mit praller DVD im Handel. Auf der DVD finden Sie jeden Monat noch mehr Demos, noch mehr Videos und alle Patches der beliebten PC-Games-CD-ROM sowie zusätzlich PC Games TV - die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.**

Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

## Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Games mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

**■ MEN'S WORLD**
Im Gegensatz zu beispielsweise Baldur's Gate ist Ihr Hauptcharakter zwangsweise vom „starken Geschlecht".

# Die Mauer muss weg!

Ein magisches Gefängnis, kontrolliert von Gesetzlosen. Und Sie mittendrin. Willkommen in der Welt von Gothic!

■ ENTWICKLER **Piranha Bytes** ■ ANBIETER **Egmont Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

**QUICKIE**

**Echtzeit-Kämpfe, kaum Statistiken ... Das hört sich sehr nach Action-Rollenspiel an.**
Tatsächlich spielt sich *Gothic* wesentlich flotter als etwa *Baldur's Gate 2*. Trotzdem sollten auch eingefleischte Rollenspieler ihren Spaß haben, nicht zuletzt wegen der tief gehenden Story und den zahlreichen Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren.
**Wird Gothic genauso ein Hardware-Fresser wie Ultima 9?**
Obwohl der Programmcode noch nicht optimiert wird, lief die Beta-Version bereits erstaunlich flüssig. Wichtig ist vor allem die Speicherausstattung Ihres Rechners.

**Bescherung in der PC-Games-Redaktion: Bei einem Besuch in den heiligen Nürnberger Hallen präsentierten uns die Entwickler von Piranha Bytes die neueste Version des lang erwarteten Rollenspiels *Gothic*. Wir haben für Sie den Kampf aufgenommen.**

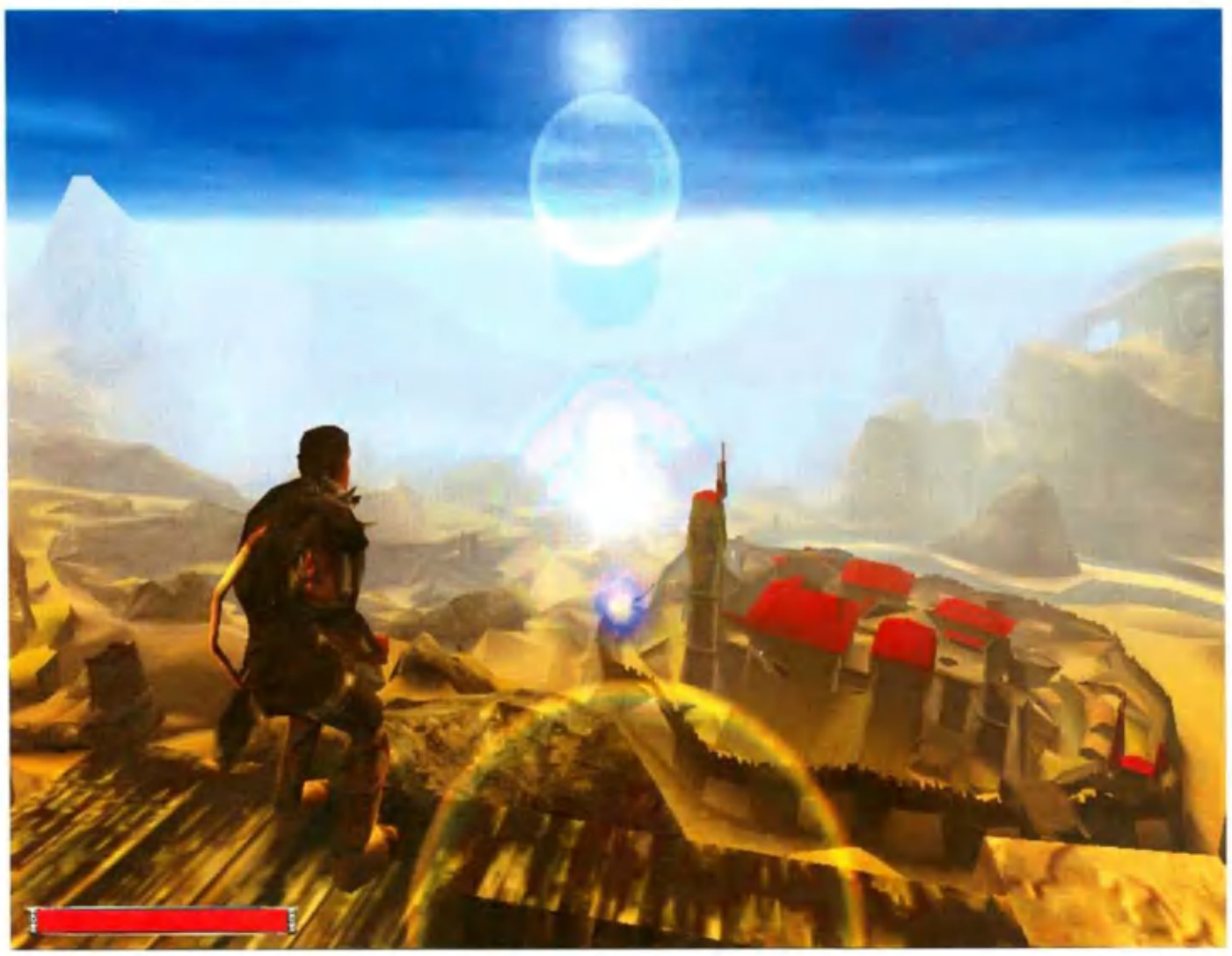
Die einen freuen sich, dass sie „drin" sind – andere wollen lieber wieder raus. Beispielsweise Ihr Alter Ego, das sich in der mittelalterlichen Fantasy-Welt von *Gothic* unversehens in einem gigantischen, ausbruchsicheren Freiluftgefängnis wiederfindet. Eine riesige magische Barriere schirmt das Straflager von der Außenwelt ab. Nur tote Materie gelangt nach draußen – geschürfte Erzklumpen, die die Gefangenen gegen Nahrung und Medikamente eintauschen. Drinnen kämpfen drei Parteien um die Vorherrschaft: das Alte und das Neue Lager sowie eine abgespaltene Psychosekte. Natürlich kennen Sie nur ein Ziel: Nichts wie raus hier!

Sie folgen Ihrem Helden in der *Tomb Raider*-Perspektive durch die weite Welt von *Gothic*. Malerische Flüsse winden sich durch tiefe Täler, meterhohe Felsen türmen sich zu

**AUF ZUR JAGD** **Ein Bogenschützen-Trio macht Jagd auf eine Gruppe ahnungsloser Scavenger. Im Spielverlauf sind Sie nur äußerst selten mit einer Gruppe unterwegs.**

Bergen, deren Gipfel weit über Ihnen im Dunst der Mittagshitze verschwinden. Sie folgen einem verschlungenen Pfad zu einem versteckten Waldlager. Am Boden drängen sich baufällige Lehmhütten dicht an dicht. Über eine der Strickleitern, die aus den Wipfeln hängen, gelangen Sie auf ein Plateau aus morschen Holzdielen, das mit Stricken und Balken zwischen die meterdicken Stämme uralter Baumriesen gespannt ist. Zelte und Hütten, weit über dem Erdboden. Selbst eine kleine Kampfarena findet hier oben Platz. Ein in Felle und rostige Rüstungsteile gehüllter Glatzkopf grüßt Sie: „Willkommen bei der Bruderschaft!" Die schiere Größe und der Detailreichtum der Welt ist gigantisch. Neblige Moore reihen sich an dichte Wälder, Wasserfälle stürzen tosend über tiefe Klippen, verfallene Burgen wachen über weite Ebenen und geschwungene Hügel. Alles wirkt irgendwie organisch und wie aus einem Guss. Eine Wanderung durch das Areal nimmt gut eine halbe Stunde in Anspruch – und das ist nur die Oberwelt – darunter warten ausgedehnte Dungeons auf Abenteurer.

Eine noch so echt wirkende Umwelt wäre tot ohne ihre Bewohner. Die Knastbrüder in *Gothic* gehen auch ohne den Spieler ihren täglichen Geschäften nach. Da graben Arbeiter in den weitläufigen Minen nach Erz, ein Schmied schürt sein Eisen im Feuer, formt aus dem Klumpen auf dem Amboss ein Schwert und verleiht ihm schließlich am Schleifstein die nötige Schärfe. Auch die zahlreich vertretenen Monster stehen nicht einfach tumb in der Gegend herum, sondern machen auch mal ein Päuschen oder stürmen kampflustig auf Eindringlinge



**DACH DER WELT** **Von einem Berg überblickt der Neuling sein künftiges Zuhause. Der Ausschnitt zeigt nur einen kleinen Teil des Areals; in der Mitte finden Sie das Alte Lager. Das ist keine Hintergrundgrafik, Sie können überallhin wandern.**

**QUAL DER WAHL** Konversationen wickeln Sie in Multiple-Choice-Dialogen ab. Manche Quests lassen sich nur sehr diplomatisch lösen.

**Die ‚einsteiger-freundliche' Steuerung konnte noch nicht ganz überzeugen – hoffentlich tut sich da noch was.**

los. Die Geschöpfe folgen dem simulierten Wechsel von Tag und Nacht. Ein schummriger Waldpfad kann im Mondschein schnell zur Beutezone für ein Rudel Wölfe werden. Ein Händler, der mittags noch auf dem Marktplatz seine Waren feilbot, spannt abends in der nächsten Kneipe aus. Was Sie auch tun, alles hat Auswirkungen auf die Spielwelt und Ihre Mitgefangenen. Wenn Sie sich dem Alten Lager anschließen, haben Sie die Anhänger der verfeindeten Fraktionen gegen sich. Bringen Sie einen Sektenjünger um die Ecke und seine Brüder bekommen Wind davon, sollten Sie wirklich vorsichtig sein, wenn Sie das nächste Mal den Tempel besuchen.

Egal, wo Sie Anschluss finden, Ihr steter Gedanke gilt der Flucht aus dieser unwirtlichen Welt. Durch sechs Kapitel und zwölf Hauptquests müssen Sie sich schlagen, bevor Sie wieder als freier Mann atmen können. Daneben existiert noch eine ganze Reihe von Mini-Aufgaben, die Erfahrung, Reichtümer oder magische Waffen versprechen. Wollen Sie alle Abenteuer bestehen, sagen die Entwickler von Piranha Bytes eine Spieldauer von satten 70 Stunden voraus. Je nachdem, welchen Weg Sie wählen, verläuft die Geschichte anders. Wenn Sie zum Beispiel dem Alten Lager beitreten, könnte eine Ihrer Missionen lauten, einen Erztransport zur Außenwelt zu bewachen. Aufseiten des Neuen Lagers dagegen ist es Ihre Aufgabe, ebenjenen Transport zu überfallen. Ein andermal steigen Sie tief in eine der Eisenminen hinab, auf der Suche nach dem Unterschlupf der Minecrawler, garstige Riesenin-sekten, deren Nester ein wertvolles Sekret beherbergen, das die Bruderschaft für ihre Rituale benötigt. Neben zahlreichen Scharmützeln mit der Fauna von *Gothic* stehen auf dem Weg zum Ziel auch zahlreiche Multiple-Choice-Dialoge und so manches Mini-Rätsel auf dem Programm. Leider waren in unserer Vorab-Ausgabe nur wenige Abenteuer zu bestehen. Es bleibt abzuwarten, wie gut es Piranha Bytes gelingt, die Aufgaben mit der viel versprechenden Story zu verknüpfen.

Für Ihre Mühen ernten Sie Erfahrungspunkte, die Sie ganz rollenspieltypisch in einen stärkeren Schwertarm, flinkere Diebesfinger oder

**FREMDE RITEN** Die Bruderschaft nimmt einen Novizen in ihre Reihen auf. Der Psi-Kult bildet im Tempel äußerst schlagkräftige Magier aus. Auch Ihnen steht dieser Weg in Gothic offen.

**AUF DER CD-ROM!**
Kommen Sie mit auf eine Besichtigungstour durch *Gothic*!

**Hilfe, wo bin ich? In der riesigen Welt von Gothic kann man sich beinahe schon verlaufen – zumal man nicht immer Karten hat.**

mächtigere Zaubersprüche investieren dürfen. Alternativ können Sie damit bei einem der Gildenmeister Ihre Fähigkeiten trainieren. Dort bekommen Sie allerdings nur eine Grundausbildung. Wollen Sie tiefer in die Materie eintauchen, müssen Sie Gildenmitglied sein. Die vier Heldenklassen stellen wir Ihnen ausführlich in einem Sonderkasten vor. Insgesamt ist die Charakterverwaltung vergleichsweise einfach geraten. Der Info-Bildschirm drückt Ihnen nicht etwa kryptische AD&D-Kürzel nebst trister Zahlenkolonnen aufs Auge, sondern informiert Sie kurz und bündig, wie gut Sie mit einer Waffe umgehen können oder wie stark gerüstet Sie dem Feind gegenübertreten. Ähnlich komfortabel präsentiert sich das Inventar, wo Ihre Beute automatisch übersichtlich eingeordnet wird.

Wie die Spielwelt sind auch sämtliche Gegenstände komplett in 3D gehalten. Ob ein Langbogen auf dem Boden liegt, im Rucksack steckt oder am Rücken Ihres Alter Ego baumelt, macht dabei keinen Unterschied. Das hat den Vorteil, dass Sie beispielsweise schon von weitem Ihre Gegner

**BANDENKRIEG**
Wenn Sie sich mit einem Gildenmitglied anlegen, bekommen Sie es schnell mit seinen Kollegen zu tun. Der Herr ganz rechts zückt gleich seine Waffe und verpasst dem Angreifer eine Abreibung.

**STR 45, STA 33, INT 12 ... Wie meinen? Keine Angst, in Gothic brauchen Sie sich nicht mit kryptischen Werten herumzuschlagen.**

# Charakterköpfe

Ihr Arbeitsberater empfiehlt: Machen Sie doch eine Weiterbildung zum Barbaren. Die Wachengilde steht Ihnen gerne mit Rat und Axt zur Seite, wenn Sie Ihren neuen Berufsweg beschreiten.

Statt wie üblich mit Würfelglück einen Dieb, Magier oder Kämpfer zu erschaffen, legen Sie bei *Gothic* Ihre künftige Ausrichtung im Spielverlauf selbst fest. Wenn Sie den Pfad des Kriegers beschreiten, müssen Sie sich einen Schwertmeister suchen, der Ihnen für eine kleine Gefälligkeit die Grundbegriffe des Fechtens beibringt. Vertrauen Sie stattdessen auf die Macht des Geistes, sollten Sie der Bruderschaft einen Besuch abstatten, wo Sie beispielsweise lernen, Ihre Widersacher per Gedankenkontrolle „fernzusteuern". Um den üblichen Fertigkeiten-Wirrwarr brauchen Sie sich dabei kaum zu kümmern. Sie sehen direkt im Spiel, wie gut Ihre Spielfigur mit Waffen und Magie umgehen kann. Während etwa ein Nachwuchshexer mit seinem Feuerzauber gerade mal eine Kanne Kaffee wärmt, entfacht der gleiche Spruch eines Meistermagiers einen wahren Feuersturm. Wir stellen Ihnen vier der möglichen Charakterklassen vor.

### Krieger

Als waschechte Kämpfernatur geht der Krieger am besten bei einem Schwertmeister in die Lehre, etwa im Neuen oder im Alten Lager. Seine Stärken sind seine große Kraft und seine Virtuosität im Umgang mit allerlei Hieb- und Stichwaffen. Veteranen sind Meister mit dem Zweihänder, einem besonders mächtigen Schwert, das große Stärke und Geschicklichkeit erfordert.

### Magier

Der Hexer schöpft aus einem großen Vorrat an todbringenden Zaubersprüchen. Der Nachteil: Wenn ein Zauberer angegriffen wird, während er einen Spruch vorbereitet, verliert der Zauber seine Wirkung. Deshalb attackieren Magier am besten aus der Ferne. Feuermagier werfen glühende Bälle auf ihre Opfer, Wassermagier gebieten über das nasse Element und den Wind.

### Dieb

Freund Langfinger ist nicht nur besonders gut im „Ausborgen" fremder Besitztümer, sondern auch ein Experte, wenn es darum geht, Schlösser zu knacken oder einen unbedarften Gegner aus dem Hinterhalt zu meucheln - wenn er überhaupt so nahe an seine Feinde heranmuss, denn mit einem Langbogen in der Hand ist ein Dieb äußerst zielsicher.

### Psioniker

Als Mitglied der Vereinigung der Bruderschaft verfügt der Psioniker über paranormale Geisteskräfte. Er vermag Widersacher durch bloße Gedankenkraft zu kontrollieren. So attackieren seine willenlosen Opfer ihre Kameraden oder stürzen sich von einer Klippe in den sicheren Tod - nicht ohne vorher ihre Barschaft herauszurücken.

WAS WÄRE, WENN DIE LUFT ZUM ATMEN KNAPP WÜRDE?

**BITTE LÄCHELN** **Eines der grafischen Highlights sind die hoch detaillierten Gesichter und Rüstungen der Charaktere. Beachten Sie die Lichteffekte auf dem glänzenden Brustharnisch und dem Antlitz Ihres Helden (im Vordergrund).**

einschätzen können. Sie sehen, welche Rüstung sie tragen und welche Waffen sie notfalls zu ziehen bereit sind. Die Charaktere sind dabei ebenso detailliert gezeichnet wie die Landschaft. Zu den weiteren Highlights der intern entwickelten Grafikzngine gehören die Zaubersprüche. Feuermagier etwa glänzen durch besonders eindrucksvolle Flammenzauber, die dank dynamischer Lichteffekte auch düstere Höhlen taghell erleuchten. Um die Grafikpracht in vollen Zügen genießen zu können, sollte in Ihrem Rechner im Optimalfall eine GeForce- oder Radeon-Grafikkarte stecken, da deren T&L-Technik den Spielfluss deutlich erhöht.

Kämpfe in *Gothic* laufen wie der Rest des Spiels in Echtzeit ab. Sobald Sie einem Unhold über den Weg laufen, schwenkt die Kamera in eine Seitenansicht. Per Tastatur führen Sie einen von drei Schlägen, blocken Angriffe Ihres Opponenten ab oder sprechen einen Zauberspruch. Da das Ganze eher gemütlich vonstatten geht, müssen Sie nicht gerade ein *Virtua Fighter*-Profi sein, um ein Schwertgeplänkel siegreich zu überstehen. Zum Beispiel behält Ihr Haudegen sein Gegenüber immer automatisch im Visier. Ganz überzeugen konnte uns die Steuerung in der Vorab-Version allerdings noch nicht. Ursprünglich sollte diese für Einsteiger schnell zu erlernen sein und deshalb mit möglichst wenigen Tasten auskommen. In der Praxis scheint die Kamera aber hin und wieder Probleme zu haben, den Hauptcharakter im Blickfeld zu behalten oder schwenkt unversehens auf das falsche Ziel um. Mitten in einem Schwertkampf kann das schnell tödliche Folgen haben. Zwar wird es Piranha Bytes wohl leider nicht mehr schaffen, eine komfortable Mausbedienung zu implementieren, an der Kameraführung und dem Autoziel-Problem wollen die Mannen aus Bochum aber noch feilen. Mal davon abgesehen war unsere Tour durch die Beta-Version bereits sehr spannend. Wenn alles glatt geht, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe von PC Games sagen, ob sich der gute Eindruck im fertigen Spiel bestätigt.

Rüdiger Steidle

**WARME GEDANKEN** **Der Pyrokinese-Spruch dieses Psionikers ist äußerst effektvoll.**

www.activision.de
ACTIVISION.

CALL TO POWER™

PROBIEREN SIE ES DOCH EINFACH AUS!

Call to Power ist ein Warenzeichen und Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. © 2000 Activision Publishing, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

■ **BODENSTÄNDIG** Im Tiefflug über einen russischen Industriekomplex zeigt sich die Detailfülle der Städte von IL-2.

# Russischer Sturmvogel

Großwildhatz im Osten: Machen Sie Jagd auf Tiger, Panther und Elefanten, die bevorzugte Panzer-Beute der Sturmovik.

■ ENTWICKLER **Maddox Games** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

**QUICKIE**

**IL-2 Sturmovik? Von diesem Flugzeug habe ich noch nie gehört ...**
Die IL-2 war so etwas wie der Vorläufer der A-10 „Warzenschwein". Ihre Hauptaufgabe war die Bekämpfung gepanzerter Bodenziele.

**Wie stellen die Entwickler die historische Authentizität sicher?**
Da gerade für die russischen Flugzeuge technische Unterlagen nur schwer zu beschaffen sind, ließ man sich von ehemaligen Kampfpiloten beraten. Einige Entwickler sind selbst Piloten und werkeln zurzeit am Feintuning der Flugmodelle.

**Betonflugzeug – dieser wenig schmeichelhafte Spitzname charakterisiert die IL-2 Sturmovik vielleicht am besten. Der schwer gepanzerte Hauptdarsteller der gleichnamigen Simulation war bei der deutschen Luftwaffe berüchtigt für seine Fähigkeit, enormen Beschuss unbeschadet zu überstehen.**

Einen Schönheitswettbewerb hätte die Maschine wohl nicht gewonnen, aber mit etwa 40.000 gebauten Exemplaren gehörte sie zu den wichtigsten und erfolgreichsten Flugzeugen des Zweiten Weltkriegs. Angesichts dieser beeindruckenden Karriere verwundert es, dass die Sturmovik bisher in keiner Simulation zu fliegen war. Es waren also nicht nur patriotische Beweggründe, die dazu führten, dass die Entwickler um den russischen Luftfahrt-Enthusiasten Oleg Maddox ausgerechnet die IL-2 zum Hauptdarsteller ihres jüngsten Produkts erkürten.

Das Spiel versetzt Sie in die Wirren der deutschen Invasion der Sowjetunion, die im Sommer 1941 begann und mit dem Kampf um Berlin im Jahr 1945 endete. Grundsätzlich werden Sie auf beiden Seiten des Konflikts in die Kampfhandlungen eingreifen können. Insgesamt rund 20 Spielerflugzeuge stehen Ihnen bei der Luftwaffe und den sowjetischen Luftstreitkräften zur Verfügung. Zusätzlich wird das Spiel mehr als 20 Maschinen enthalten, die in der Verkaufsversion zunächst nur vom Computer gesteuert werden. Oleg Maddox plant

**VERBISSENE VERTEIDIGUNG** Der Heckschütze einiger IL-2-Varianten macht Angriffsmanöver von hinten riskant. Durch gezielte Treffer kann der Kanonier unschädlich gemacht werden.

**VOLLTREFFER** **Eine bereits angeschossene Sturmovik erhält weitere schwere Treffer in die Tragfläche. Besonders beeindruckend sind die herausragenden Teile der Flügelstruktur.**

**DICKE FREUNDE** **In den meisten Bodenangriffsmissionen befinden sich auch eigene Panzer im Feld, die Sie tunlichst nicht beharken sollten.**

**AUF DER CD-ROM!**
Sehen Sie die ersten bewegten Bilder im „Aktuell"-Video.

allerdings, die wichtigsten dieser Flieger, wie die FW-190, mit einem Patch oder einer Zusatzdisk für den Spieler freizuschalten.

Neben schnellen Einzelmissionen bietet das Spiel sechs Kampagnen, in denen Sie sich auf den Schlachtfeldern der Ostfront in den Kampf stürzen. Als sowjetischer Pilot fliegen Sie als Jagdpilot Geleitschutz oder melden sich für ein Sturmovik-Geschwader und machen in Bodenangriffsmissionen Jagd auf Panzer, Lastwagen oder Schiffe. Besonders im Cockpit des Sturmvogels werden die Stärken des Spiels deutlich. Da die IL-2 üblicherweise in äußerst geringer Flughöhe operierte, war eine detaillierte Landschaftsdarstellung für die Entwickler oberstes Gebot. Neben einer Vielzahl feindlicher und eigener Bodentruppen überzeugen die Schlachtfelder mit detaillierten Städten, Industriekomplexen und Flughäfen.

Die Flugzeuge selbst wurden mit akribischem Eifer im Computer nachgebaut. Details wie sich bewegende Trimm- und Landeklappen, akkurate Tarnmuster oder verrußte Auspuffrohre erzeugen einen realistischen Look, der dem eines *Combat Flight Simulator 2* in nichts nachsteht. Dieser Eindruck setzt sich im Inneren der Flugzeuge fort: Sämtliche Originalinstrumente und Anzeigen funktionieren wie in der Realität und verschmutzte Windschutzscheiben oder das grelle Mündungsfeuer der Bordwaffen beeindrucken bereits in der von uns gespielten Vorabversion.

Trotz dieser Liebe zum optischen Detail werden Realismusfanatiker in IL-2 nicht zu kurz kommen. Wer die Waffeneffekte auf „realistisch" stellt, wird im Luftkampf nur mit viel Übung und einer ruhigen Hand gezielte Trefferserien anbringen können. Hinzu kommt das anspruchsvolle Flugverhalten: Auf höchster Realismusstufe müssen Sie Ihre Maschine ständig nachtrimmen, um aus einer stabilen Fluglage heraus schießen zu können.

Neben dem umfangreichen Einzelspielermodus inklusive komfortablem Missionseditor bietet IL-2 einen Mehrspielermodus per Netzwerk oder Internet. Hier können sich maximal 32 Piloten in Dogfights die Hölle heiß machen. Freunde des taktischen Luftkampfs nutzen schließlich den Coop-Modus, in dem bis zu 16 Spieler gemeinsam an der Erfüllung einer Mission arbeiten.

Sascha Gliss

**TRENNUNGSSCHMERZ** **Bei hoher Belastung brechen beschädigte Teile spektakulär weg.**

**KONZENTRIERTES FEUER** **Die Bf 109 trägt in ihrer Grundkonfiguration alle Waffen in der Nase. Hierdurch fällt das Zielen etwas leichter als mit in den Tragflächen montierten Kanonen.**

# Bananenrepublik? Von wegen!

Aufbau, Wirtschaft und Intrigen: Tropico macht die Gesellschaftsform der Diktatur zumindest auf PCs salonfähig.

■ ENTWICKLER **PopTop Software** ■ ANBIETER **Take 2 Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

**QUICKIE**

**Der Grafikstil und die Menüs kommen mir aber bekannt vor!?**
Gut möglich, besonders wenn Sie *Railroad Tycoon 2* gespielt haben, das ebenfalls von PopTop Software entwickelt wurde. Für *Tropico* kommt eine verbesserte und stark modifizierte Version der Engine zum Einsatz, bei der beispielsweise das 3D-Terrain beliebig verformbar ist.

**Wird es einen Karteneditor geben?**
Ja, erstens weil es sich für das Spiel natürlich anbietet, zweitens weil das Formen eigener Trauminseln viel Spaß macht und drittens weil dadurch immer wieder neue Karten im Internet zur Verfügung stehen werden.

**Diktator auf einer Karibik-Insel ist ein Job, der bei der Berufsberatung zu Recht nur wenigen Zeitgenossen empfohlen wird. Denn statt cocktailschlürfend und zigarrepaffend am Strand zu liegen, haben Sie alle Hände voll zu tun, um an der Macht zu bleiben und Ihre Untertanen bei der Stange zu halten.**

Genau darum geht es im Aufbaustrategiespiel *Tropico*, das aber weit mehr bietet als die bekannten genretypischen Aufgaben. Vielmehr handelt es sich um die komplexe Simulation eines Ökosystems, die neben der Aufbaukomponente wirtschaftliche und soziale Aspekte in den Vordergrund rückt. Sie schlüpfen also in die Rolle eines allmächtigen Diktators und entscheiden über Wohl und Übel des Reiches. Ob Sie mit Zuckerbrot, Peitsche oder einer Mischung aus beiden herrschen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings legen Sie zu Beginn des Spiels mit Ihrem Persönlichkeitsprofil fest, in welche Richtung Ihr Regierungsstil geht. Dabei geben Sie Ihren sozialen Hintergrund sowie Stärken und Schwächen an, die sich merklich auf das Spiel auswirken. Sind Sie beispielsweise ein ehemaliger Popstar, verbessert sich Ihr Verhältnis zur USA, während die kommunistisch gesonnenen Bürger eine Abneigung gegen Sie haben. Da es Dutzende von unterschiedlichen Profilen gibt, ist der Wiederspielbarkeitsfaktor von *Tropico* enorm hoch. Ein weiterer Grund dafür ist, dass Sie quasi unendlich viele Inseln mit ganz unterschiedlichen Bedingungen (Klima, Rohstoffe etc.) erschaffen können und so immer wieder vor neuen Herausforderungen stehen.

Egal, welche Voraussetzungen Ihr Herrschaftsgebiet mit sich bringt, am Anfang stehen Sie immer vor dem

■ **VOLL IM STRESS**
Als Diktator haben Sie in Tropico so viel zu tun, dass Sie gleich auf die Hilfe zweier Sekretärinnen zurückgreifen müssen.

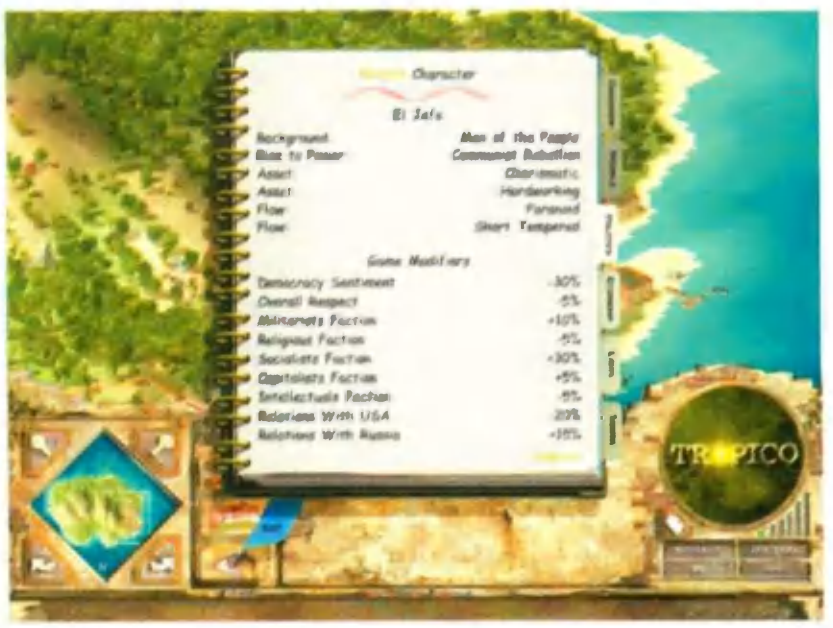
**PFLICHTKAUF** **Zu jedem Hotel gehört natürlich ein ordentlicher Pool.**

**TROPENPARADIES** **So muss ein Touristenkomplex aussehen, dann klappt es auch mit den Urlaubern. Eine räumliche Trennung von den Einheimischen ist ratsam, um Kriminalität zu verhindern.**

gleichen Problem: Sie brauchen dringend Geld, denn Ihr kümmerliches Startkapital reicht gerade mal dazu aus, die Nahrungsversorgung zu sichern und eine Hand voll Arbeitsstätten zu errichten. Dabei handelt es sich in erster Linie um Minen zum Abbau von Bodenschätzen sowie um Farmen, auf denen etwa Kaffee, Südfrüchte, Tabak oder Zuckerrohr angebaut wird. Allerdings sollten Sie die Produktionsstätten nicht einfach so in die Botanik klatschen, da die Anbaubedingungen je nach Bodenbeschaffenheit und Niederschlag für die unterschiedlichen Pflanzen deutlich variieren. Dank komfortabler Funktionen ist es allerdings kein Problem, die besten Standorte zu bestimmen. Zeitdruck haben Sie dabei nicht, denn das Spiel lässt sich jederzeit pausieren, um die Analysen in aller Ruhe und Ausführlichkeit durchzuführen. Mit den Arbeitsstätten verschaffen Sie nicht nur Ihren Untertanen einfache Jobs, sondern erhalten auch Güter für den Export. Die entsprechenden Erlöse verwenden Sie für die Errichtung neuer Gebäude oder den Ausbau der Wirtschaft. Für den Verkauf von Zuckerrohr erhalten Sie beispielsweise wenig Geld. Verarbeiten Sie ihn in einer Schnapsbrennerei zu hochprozentigem Rum, sind die Erlöse sehr viel höher. Der Haken an der Sache: Für die Jobs in komplexeren Fabriken und Anlagen sind qualifizierte Fachkräfte nötig, die es auf der Insel nicht gibt. Also locken Sie ausländische Fachkräfte ins Land, die entweder direkt die Positionen besetzen oder Ihre Bewohner in Schulen und Universitäten ausbilden.

**Am Anfang brauchen Sie immer Geld, weshalb die wichtigste Aufgabe die Schaffung einer funktionierenden Wirtschaft ist.**

Mit der Nahrungsmittelversorgung und einer Arbeitsstelle sind Ihre Leute verständlicherweise noch lange nicht zufrieden. Alle der bis zu 500 Einwohner haben eine eigene Persönlichkeit, diverse Bedürfnisse (etwa nach Nahrung, Arbeit, Unterkunft, Unterhaltung, Religion) und gehören einer oder mehrerer gesellschaftlicher oder politischer Fraktionen an. Angesichts der verschiedenen Gruppen, wie Intellektuelle, Militaristen, Kommunisten und streng Gläubige, fällt es schwer, die Regierungsmaßnahmen so zu gestalten, dass sich keine Fraktion auf den Schlips getreten fühlt. Ohne entsprechend behutsames Vorgehen ist die politische Lage auf dem Eiland etwa so stabil wie der Atomkern von Uran-235. Sinkt die Zufriedenheit des Volkes gar unter einen bestimmten Wert, rebelliert der Pöbel und stürmt Steine werfend den Palast.




**WAS FÜR EIN TYP!** **Zu Beginn des Spiels legen Sie Ihre Persönlichkeit fest, die sich merklich im Spiel auswirkt.**

**AUFBAUARBEIT** **Von der Küste ausgehend, erschließen Sie nach und nach die Insel. In den Bergen im Landesinneren finden Sie oft Bodenschätze.**

**REGER HANDEL** Ihre Hafenarbeiter bereiten Ihre Waren für den Export, eine der wichtigsten Einnahmequellen des Spiels, vor. Später verdienen Sie vor allem am Tourismus.

**ICH BIN HIER DER BOSS** Mit selbstverherrlichenden Statuen und Parks erinnern Sie die Bürger stets daran, wer auf dem Eiland das Sagen hat.

Zwar können Sie den aufgebrachten Mob mit der militärischen Knute wieder beruhigen, doch finden dabei etliche Einwohner den Tod und – um es emotionslos zu sagen – sie fehlen dann tatsächlich Ihrer Wirtschaft. Daher gilt es in jedem Fall, eine Revolte zu verhindern. Doch selbst ohne Aufstand stehen Sie mitunter vor massiven Problemen, da sich extrem radikale Dissidenten als Rebellen in Bergen und Wäldern verstecken und Ihre Autorität mit gezielten Attacken oder Sabotage-Aktionen untergraben.

Natürlich obliegt es Ihnen, ob Sie als Diktator auch auf kriminelle Machenschaften zurückgreifen möchten. Da werden Schmiergelder gezahlt, Waren geschmuggelt und stets stattliche Beträge auf das Schweizer Bankkonto transferiert. Wenn Sie sich solch fragwürdiger Manöver bedienen, müssen Sie allerdings auch mit den Konsequenzen leben. Helfen Sie beispielsweise im Casino nach, dass die Touristen ganz unglaubliche Pechsträhnen haben, und ziehen Sie den arglosen Urlaubern so das Geld aus der Tasche, sinkt Ihr Ruf schnell ins Bodenlose, was dem Tourismus einen tüchtigen Dämpfer versetzt. Das bedeutet wiederum drastische finanzielle Einbußen, denn im Laufe der Zeit wird der Fremdenverkehr Ihre wichtigste Einnahmequelle. Per Schiff oder Flugzeug kommt vom prolligen Pauschalurlauber bis zum versnobten Yachtbesitzer die gesamte Palette ausländischer Devisenbringer in Ihr beschauliches Tropenparadies. Folglich müssen Sie alles anbieten, was das Touristenherz begehrt: schicke Hotels, riesige Pools, beschauliche Restaurants, Spielbanken und natürlich einen Badestrand. Grafisch wurden sämtliche Gebäude und Figuren so detailliert dargestellt, dass man sich gerne einfach mal zurücklehnt und den Arbeitern beim Schuften oder den Touristen beim Flanieren zuschaut. Dass macht umso mehr Spaß, als dass das Geschehen mit stimmigen, mittelamerikanischen Musikstücken untermalt wird.

**Als Urlaubsparadies bieten Sie den Touristen die ganze Palette, vom Luxushotel über Casinos bis hin zum Yachthafen.**

Trotz der Fülle an Aufgaben und Optionen richtet sich *Tropico* sowohl an Einsteiger als auch an Experten. Während das Spiel für Erstgenannte jede Menge automatische Funktionen, Hilfen und Assistenten zur Unterstützung anbietet, können sich alte Genre-Hasen um sämtliche Details kümmern. Egal ob es um den Lohn jedes einzelnen Arbeiters, die Gewinnquote im Casino oder die Höhe von Schmiergeldern geht, alles ist einstellbar. Um die Auswirkungen der vielen verschiedenen Maßnahmen zu überprüfen, bietet das Programm ferner zahlreiche Analysen und Diagramme an. Mit deren Gebrauch sowie sämtlichen anderen Spielbestandteilen macht Sie zu Beginn des Spieles ein mehrteiliges, ausführliches Tutorial vertraut.

Georg Valtin

**GRUNDVERSORGUNG** Farmen gehören zu den wichtigsten Gebäuden. Neben Nahrung für Ihr Volk werden auch Exportschlager wie Kaffee und Südfrüchte angebaut, wobei sich Klima- und Bodenverhältnisse deutlich auswirken.

**AUF DER CD-ROM!**
Aufstand in der Bananenrepublik, wir haben's auf Video.

# Du bist Manager eines riesigen Freizeitparks. Fahr niemals Achterbahn vor Meetings.

www.themepark.ea.com
www.electronicarts.de

Software © 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Theme Park, das Bullfrog-Logo, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

# Alle Gewalt geht vom Volke aus

Wenig zeitversetzt zu Die Siedler 4 soll JoWoods Aufbauspiel Die Völker 2 Ende März in den Regalen stehen.

■ ENTWICKLER **JoWood** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Ende März 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

**QUICKIE**

**Wie komplex ist das Spiel?**
Die 100 verschiedenen Charaktere und die 90 unterschiedlichen Gebäude sollten für genügend Tiefgang sorgen.

**Wird es einen Mehrspielermodus geben?**
Jawoll, sowohl im Netzwerk als auch im Internet dürfen maximal neun Spieler gegeneinander antreten.

**Hinsichtlich des Spieletitels tun sich unweigerlich Parallelen zu *Die Siedler* auf, spielerisch bediente sich der Vorläufer aber genauso kräftig an Blue Bytes Vorzeigeprodukt. Dank solider Verkaufszahlen trauen sich die Entwickler nun aber mehr zu: Im Nachfolger gibt's deswegen allerhand mutige Features zu bestaunen – auch wenn dabei zeitweise Erinnerungen an *Cultures* wach werden.**

Seit jeher vermag die Aufbaustrategie auch Personen zu begeistern, die sonst wenig mit Computerspielen am Hut haben. Das liegt nicht zuletzt am regen Bildschirmtreiben: In keinem anderen Genre tummeln sich so viele Figürchen gleichzeitig auf dem Monitor. Im ersten Teil von *Die Völker* waren das noch unpersönliche Pixelhäufchen,

**PIXELPRACHT** Auf diesem zusammengefügten Bildschirmfoto rüsten die Sajiki gerade zum Krieg, rechts daneben arbeiten die Pimmons und oben sind die Amazonen zu sehen.

**EMANZIPATION PUR** Während die Frauen Holz hacken, in der Steingrube arbeiten und Wild jagen, führen die Männer den Haushalt.

jetzt kriegen sie Namen und ein Eigenleben spendiert: Frauen gehen selbstständig der Hausarbeit nach, bekochen ihre Ehemänner und handeln auf dem Marktplatz. Männer dagegen lassen die Muskeln spielen und kümmern sich um Gebäudebau und Nahrungsbeschaffung – so zumindest bei den blauhäutigen Pimmons und der Insektenrasse Sajiki, wo noch althergebrachte Verhältnisse herrschen. Die Amazonen hingegen vertauschen die Rollen: Die Gatten stehen am Herd und die Emanzen haben das Wort.

Damit der Wirtschaftskreislauf reibungslos funktioniert, ist Ihr Organisationstalent als Stammesführer gefragt. Sie errichten beispielsweise Metzgereien zur Nahrungsversorgung und bauen Kneipen als Motivationshort oder Minen zur Rohstoffgewinnung. Um einem Mangel an Arbeitskräften vorzubeugen, bestimmen Sie frühzeitig, welche Berufe die Kleinen in der Schule erlernen sollen. Wer falsch kalkuliert und später bestimmte Güter vermisst, darf Handel mit anderen Völkern betreiben, um der begehrten Ware habhaft zu werden. Befinden Sie sich mit den anderen Nationen im Kriegszustand, feilschen Sie mit einer geheimnisvollen vierten Rasse, müssen im Gegenzug aber horrende Preise in Kauf nehmen. Apropos Krieg: Irgendwann klopfen edle Ritter an Ihre Haustür und wollen gegen fürstliche Entlohnung das Dorf behüten. Die Kämpfer sind dann auch die einzigen Einheiten, die Sie bei etwaigen Feldzügen einzeln steuern dürfen.

Wer im Spielverlauf fortwährend für Wohlstand sorgt, wird mit einer blühenden Zivilisation belohnt. Letztere bringt aber ob ihrer Größe auch Nachteile mit sich: Unzufriedene Bürger äußern dann immer öfter per Audienz beim Spieler ihren Unmut über bestimmte Sachverhalte. Bleiben solche Forderungen unerhört, sinkt die Moral der Dorfbewohner und somit das Arbeitstempo. Hat Ihr Stamm eine bestimmte Größe erreicht, nisten sich außerdem Räuber und Banditen in den Dörfern ein – dann sorgen Gesetzeshüter für Recht und Ordnung.

Thomas Weiß

**NIX KNUDDELIG** Die Insekten vom Stamme der Sajiki sind die fieseste der drei Rassen.

# Kampf der Titanen

- ENTWICKLER **Ubi Soft**
- VERTRIEB **Ubi Soft**
- VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001**
- ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Rot gegen Silber, Blau gegen Gelb. Wohl kaum eine Farbkombination, die die Formel-1-Hofberichterstatter von RTL noch nicht als Duell des Jahres, Monats oder Tages ausgemacht hätten. Wir tun es den TV-Kollegen gleich und eröffnen das Duell Grand Prix 3 gegen F1 Racing Championship schon vor Saisonstart.

**QUICKIE**

**Wie weit ist die Entwicklung?**
Die Arbeiten an *F1 Racing Championship* sind so gut wie abgeschlossen. Das Team ist derzeit „nur" noch mit dem Feintuning, wie beispielsweise dem Anpassen der Fahrer-Intelligenz, beschäftigt.

**Wird das Spiel pünktlich erscheinen?**
Solange den Franzosen nicht der Himmel auf den Kopf fällt, sollten sie den Termin im März einhalten können.

**■ AUGE IN AUGE**
**Ex-Schumacher-Kollege Eddie Irvine hat zu Beginn der letzten Saison das springende Pferd gegen eine zahnlose Raubkatze getauscht.**

**AUF DER LETZTEN RILLE** Bei Regen werden automatisch die „Wet Tyres" aufgezogen. Die Grafik zeigt das Profil der Gummis deutlich.

**GLANZVERSTÄRKT** In hohen Detailstufen spiegelt sich Ihre unmittelbare Umgebung im blank polierten Lack des Fahrerhelms.

**LETZTE WARNUNG** Der eingeblendete, rote Bremsindikator warnt, sobald Sie zu schnell auf eine Kurve zurasen.

# Das Streckendesign

Welches Spiel bildet die Strecken der Formel 1 exakter nach? *Grand Prix 3* und *F1 Racing* gehen dabei sehr genau vor, dennoch gibt es Unterschiede.

Eines der Highlights von *F1 Racing Championship* sind zweifellos die mithilfe eines GPS-Systems peinlich genau nachgebauten Rennstrecken. Wir haben drei Kurse (Monaco, Suzuka und Spa) der beiden Konkurrenten genauer unter die Lupe genommen und einzelne Abschnitte direkt miteinander verglichen.

## Spa Francochamps

**EAU ROUGE, GRAND PRIX 3** Eine der berühmtesten und forderndsten Passagen im Formel-1-Zirkus, so wie Sie sie in Grand Prix 3 erleben.

**EAU ROUGE, F1 RACING** Der hintere Teil der Schikane liegt deutlich höher als in GP3 und der Übergang von der Links- in die Rechtskurve sieht realistischer aus.

## Suzuka

**SUZUKA, GRAND PRIX 3** Diese flache Kurve können Sie in Grand Prix 3 mit etwas Übung und einem ruhigen Gasfuß problemlos umrunden.

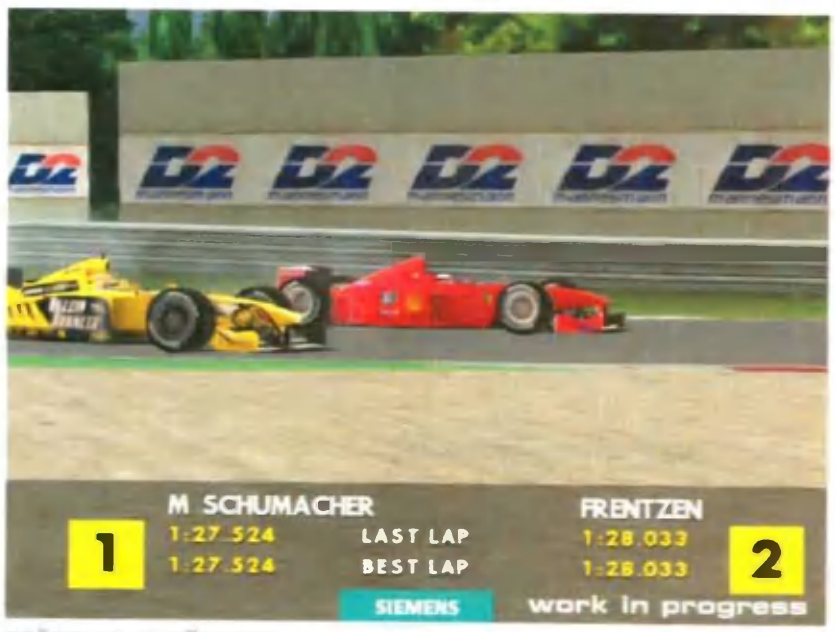
**SUZUKA, F1 RACING** Dieselbe Kurve im Ubi-Soft-Produkt. Die Strecke ist hier wie in der Realität links erhöht. Dies wirkt sich im Spiel negativ auf Ihre Straßenlage aus.

## Monte Carlo

**ZIELGERADE, GRAND PRIX 3** Die legendäre Strecke im Fürstentum ist ein Gradmesser für die Qualität von Formel-1-Simulationen.

**ZIELGERADE, F1 RACING** Die aufwendig nachgebauten Hochhäuser sehen wesentlich realistischer aus als in GP3.

Bereits bei unserer ersten Ausfahrt mit Ubi Softs neuer Formel-1-Simulation ließ sich erahnen, dass die Franzosen einen ganz heißen Kandidaten für die Referenzklasse in der Mache haben. Inzwischen ist die Entwicklung des ambitionierten Projekts beinahe abgeschlossen und wir konnten uns in Paris von den jüngsten Verbesserungen überzeugen. Am interessantesten war hierbei natürlich die erstmals gezeigte Künstliche Intelligenz (KI) der Computergegner. Die Piloten gehen derzeit noch etwas zu aggressiv zu Werke und verabschieden sich daher gelegentlich mit einem unprovozierten Crash aus dem Rennen. Dieses Problem soll bis zur Veröffentlichung des Spiels im März durch gezieltes Feintuning der KI-Routinen behoben werden. Trotz dieser Schwäche beeindruckte das Fahrverhalten der Gegner bereits in der von uns ge-




**DRÄNGELN ERWÜNSCHT** Die Intimfeinde Schumacher und Frentzen kommen sich in einer engen Kurve gefährlich nahe.

spielten Vorabversion. Die Piloten bolzten nicht einfach ohne Rücksicht auf Verluste über die Strecken, sondern steckten vernünftigerweise bei einem drohenden Crash zurück, um selber im Rennen zu bleiben.

Das Design der Strecken und Autos sorgte auch bei dieser Präsentation für einige Aha-Erlebnisse. Besonders im Zusammenspiel mit der detaillierten Fahrphysik wird klar, wie nah *F1 Racing Championship* der Realität kommen wird. Jedes Rad ist einzeln aufgehängt, wobei alle Teile der Aufhängung wie Stoßdämpfer, Querlenker oder Federung vom Spiel tatsächlich simuliert und überwacht werden. Fährt ein Wagen beispielsweise über einen unebenen Streckenabschnitt wie vor dem Casino in Monte Carlo, werden die von der Bodenwelle betroffenen Räder stärker einfedern als jene, die weiterhin auf ebener Strecke liegen. Hierdurch kann es zu Traktionsverlust, Dämpferschäden oder Abrieb an der Fahrzeugunterseite kommen.

Ähnlich detailliert gestalteten die Entwickler das Schadensmodell. Beinahe jedes Teil der sündhaft teuren Fahrmaschinen kann durch Rempler oder übermäßige Beanspruchung beschädigt oder zerstört werden. Die Karosserie selbst leidet natürlich als Erstes unter solch rüder Behandlung; wer nicht aufpasst, verliert elementare Teile wie die Flügel oder eine komplette Radaufhängung. Ist solch ein Teil erst perdu, fängt der Ärger unter Umständen erst richtig an. Die Flugbahnen von verloren gegangenen Komponenten werden akkurat berechnet und die Teile bleiben so lange auf der Strecke liegen, bis ein unsichtbarer Marshall sie aus dem Weg räumt. Bei unserer Testfahrt erreichten beispielsweise in einer Massenkarambolage abgetrennte Räder rekordverdächtige Höhen, um dann auf dem Auto eines Konkurrenten aufzuschlagen und es schwer zu beschädigen.

**Die Vorabversion des Ubi-Soft-Produkts lässt bereits erahnen, dass sich ein Führungswechsel im Bereich der F1-Simulationen anbahnt.**

# Das Arbeitsgerät

Das Herz einer jeden Rennsimulation sind die flotten Flitzer: Wie sehen sie aus, wie nahe sind sie am Original?

Eine der größten Schwächen von *Grand Prix 3* ist der Verzicht auf realistisch nachgebaute Boliden. Alle Teams müssen mit demselben Wagen vorlieb nehmen, lediglich Lackierung und Sponsoren-Logos entsprechen der Realität. Hier ein optischer Vergleich anhand von drei unterschiedlichen Teams.

**Grand Prix 3**

**F1 Racing**

Aber nicht nur solch schwere Unfälle rufen die allgegenwärtigen Streckenposten auf den Plan. Praktisch alle Rennregeln der realen Formel 1 gelten auch im Spiel – inklusive der diversen Warn- und Strafflaggen. Wer beispielsweise in einer Schikane zu sehr über die Kerbs räubert, bekommt von der Rennleitung eine saftige Zehn-Sekunden-Strafe aufgebrummt, die innerhalb von drei Runden an der Box abgesessen werden muss. Bummeln Sie vor der Konkurrenz her, hagelt es naturgemäß blaue Flaggen. Wer auch dann noch nicht Platz macht, wird kurzerhand aus dem Rennen genommen. Eine der wenigen Regeln, die nicht ins Spiel übernommen wurden, betrifft das Safety-Car. Da die Macher bei Ubi Soft fanden, das Hinterhergondeln hinter einem Sicherheitsfahrzeug wäre in einem

**VOLLTANKEN BITTE** Die per Motion-Capturing animierten Boxencrews flicken schwer beschädigte Boliden wieder zusammen. Die hier gezeigten Figuren sollen noch verbessert werden.

**AUF TUCHFÜHLUNG** Wer zu langsam vor der Konkurrenz herfährt, wird mit der blauen Flagge aufgefordert, Platz zu machen.

**START FREI** Sämtliche Infos werden in den authentischen TV-Menüs geliefert. Das Spiel informiert auch über Strafen und Boxenstopps.

# Die Fahrer und Strecken

Wer fährt mit wem in welchem Team: *Grand Prix 3* und *F1 Racing Championship* greifen beide auf die Original-Namen der Fahrer zurück.

Weder *Grand Prix 3* noch *F1 Racing Championship* glänzen durch übermäßige Aktualität. Das französische Produkt kann immerhin mit der 1999er-FIA-Lizenz aufwarten. Somit kommen Sie in den Genuss des Malaysischen Grand Prix von Sepang und können mit Jaques Villeneuves BAR auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. *Grand Prix 3*-Fahrer müssen sich hingegen mit den Daten der Saison von 1998 begnügen. Dank der offenen Programmstruktur lässt sich dieser Mangel allerdings mittels Patches von findigen Fans aus dem Internet beheben.

## Grand Prix 3

**ALTLASTEN** Herr Newhouse ist übrigens der Alibiname von Jacques Villeneuve.

**BEKANNTSCHAFT** Das Auswahlmenü der Strecken erinnert an das alte Grand Prix 2.

## F1 Racing

**GUT SORTIERT** Adrett aufgereiht warten die Fahrer darauf, ausgewählt zu werden.

**ÜBERSICHTLICH** F1 Racing Championship überzeugt durch den Menüaufbau.

Spiel auf Dauer zu langweilig, werden Realismusfanatiker ohne diese Option auskommen müssen. Bereits funktionsfähig war der Mehrspielermodus, in dem bis zu 22 Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten können. Offiziell plant Ubi Soft zwar keine Unterstützung für Internetspiele, allerdings laufen die Netzwerk-Partien über das TCP/IP-Protokoll, auf dem bekanntlich auch das Internet basiert.

Definitiv geplant und bereits implementiert ist dagegen der Ghost-Modus, in dem Sie im Alleingang auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. Rekordverdächtige Runden können gespeichert und dann an andere *F1 Racing Championship*-Besitzer weitergegeben werden. Wird eine solche Ghost-Datei auf einem anderen Rechner geöffnet, kann der Spieler die entsprechende Runde des Absenders 1:1 am eigenen PC miterleben oder versuchen, sie mit eigenen Höchstleistungen zu toppen.

Sascha Gliss

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!
Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.
Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.
HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
14.–18.2.2001
24. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik
■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Dazu informative Sonderschauen
Messe Westfalenhallen Dortmund
Westfalenhallen Dortmund GmbH · Geschäftsbereich Messen · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: (02 31)12 04-521 o. 525 · Fax: (02 31)12 04-678 o. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de

# Willkommen im Chefsessel

Ein Star Trek-Traum wird wahr: einmal wie Captain Picard auf der Brücke eines Sternflotten-Raumschiffes Platz nehmen.

■ ENTWICKLER **Totally Games** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

**QUICKIE**

**Kann ich auch Missionen aus der Serie nachspielen?**
Nein, die Story für *Bridge Commander* haben sich die Entwickler selbst ausgedacht. Allerdings werden einige alte Bekannte auftauchen.

**Warum steuere ich mein Raumschiff nicht wie üblich per Joystick?**
Nach all den Fortsetzungen der *X-Wing*-Saga will Totally Games einen neuen, „realistischeren" Ansatz wagen.

**Aber ich mag Wing Commander, X-Wing & Co. ...**
Wir haben den Eindruck, dass an Bridge Commander eher Simulations-Freunde und Taktiker als X-Wing-Liebhaber ihre Freude haben werden.

**Eigentlich hatten Sie schon immer davon geträumt, einmal das Kommando über dieses Schiff zu führen. Doch Ihr neuer Posten hat einen bitteren Beigeschmack: Nur Stunden zuvor mussten Sie Ihrem früheren Captain und Freund das letzte Geleit geben.**

Jetzt liegt es an Ihnen, die USS Icarus und ihre Besatzung zu führen und der geheimnisvollen Sonneneruption auf die Spur zu kommen, die Ihren Captain das Leben kostete. Das ist für Sie der Beginn von *Star Trek: Bridge Commander* und gleichzeitig alles, was die Programmierer von Totally Games über die Story verraten wollen. Das Weltraum-Actionspiel versetzt Sie als Sternenflotten-Captain auf ein Schiff der Galaxy-Klasse wie die Enterprise D aus der Next-Generation-Serie. Im Gegensatz zu Totally Games' Klassikern der *X-Wing*-Reihe steuern Sie Ihren Raumkreuzer nicht per Joystick durch die Weiten des Alls. Vielmehr überblicken Sie in der Perspektive des Captains die Brücke und erteilen fünf Offizieren Order, die diese dann nach bestem Können ausführen. Bei unserem Besuch in den Hallen von Activision durften wir in Augenschein nehmen, wie das funktioniert.

**NUMMER EINS** Ihr Erster Offizier ist für Kommunikation, Schadensmeldungen und Außenteams zuständig. Rechts oben sehen Sie das mausgesteuerte Befehlsmenü.

Ihr Wissenschafts-Offizier kann Sie gerade noch warnen: „Unbekanntes Objekt direkt voraus!" – da erfassen auch schon Phaserstrahlen den Rumpf Ihres Schiffes. Während die ersten Schadensmeldungen eintreffen, richten Sie Ihren Blick per Mausklick auf den Ersten Offizier, über den Sie via Auswahlmenü „Alarmstufe Rot" ausrufen. Signallampen tauchen die Brücke in rotes Licht, die USS Icarus hüllt sich in ihren Schutzmantel aus Verteidigungs-Schilden. Ihre Augen gleiten zur Taktischen Station: „Ausweichmanöver!" Wer die Gefechte hautnah erleben möchte, darf sein Schiff alternativ in der Außenansicht per Tastatur durchs Weltall lenken. Allerdings steht auch dann Taktik im Vordergrund. Ähnlich wie in *Star Fleet Command* geben Sie nur den Kurs vor und feuern Phaser und Photonentorpedos ab. Die Zielerfassung läuft automatisch. Natürlich lassen Sie nicht nur die Waffen sprechen. In 35 Missionen müssen Sie mal Weltraumphänomene erforschen, mal einen Diplomaten sicher zu einer Verhandlung eskortieren und mal einen Konflikt zwischen einem Klingonen-Kreuzer und einem romulanischen Warbird verhindern.

Optisch ist *Bridge Commander* schon jetzt über jeden Zweifel erhaben. Von der detaillierten Brücke, auf der sich jeder *Star Trek*-Fan sofort heimisch fühlen sollte, über die mächtigen Raumschiffe, die aus bis zu 5.000 Polygonen zusammengesetzt sind, bis hin zu farbenfrohen Licht- und Explosionseffekten – Grafikpracht pur.

Rüdiger Steidle

**FÜR WELTRAUM-TAKTIKER** Diese Perspektive ist nicht nur besonders spektakulär, sondern erlaubt Ihnen auch, Ihr Schiff selbst zu steuern. Der Sovereign-Kreuzer im Vordergrund fällt nach etwa einem Drittel des Spiels unter Ihr Kommando.

# Groschengrabstielaugengameclub
# Voll okay!

Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

**Und auf was stehst Du? Mach einfach mit - triff Leute mit gleichen Interessen und neuen Ideen unter www.planetinternet.de.**

**Bei ClubPlanet findest Du den Club, der zu Dir passt. Den Mexiko-Traveller-Club, den Sushi-Club, den Rennfahrer-Club... ClubPlanet hat aber natürlich auch Platz für Deine eigenen Ideen. Online gehen, im Handumdrehen eine Website aufbauen und den eigenen Club eröffnen - mit ClubPlanet ganz einfach und kostenlos: Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.**

**Gründe bis Ende Februar 2001 Deinen eigenen Club mit mindestens 25 Mitgliedern und gewinne eins von 1000 exklusiven Clubmasterpackages inkl. multifunktionaler Webcam im Taschenformat. Unter den schönsten Clubsites und den aktivsten Clubmastern verlosen wir außerdem 10 Clubtrips im Wert von je 15.000,– DM.**

**Einchecken und Infos unter www.planetinternet.de oder Tel. 0800 - 100 90 30**

PLANET INTERNET

Der Planet der Ideen

powered by TOMORROW

■ **ERST ZUSCHLAGEN, DANN FRAGEN** Unser Held hat dank seines Riesenschwertes in diesem Kampf eindeutig die besseren Karten. Kommen auf einen Schlag mehrere Gegner, sieht das schon anders aus.

# 500 Gramm Gehacktes, bitte!

Auf der Suche nach einem magischen Schwert machen Sie den Weg frei: Mit Säbeln, Äxten, Speeren und Keulen.

■ ENTWICKLER **Rebel Act** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

**QUICKIE**

**Okay, was ist der Unterschied zu *Rune*?**
Von den vielen Unterschieden ist das viel detailliertere Kampfsystem von *Severance* wohl am wichtigsten. Statt wie im nordischen Abenteuer immer nur mit den gleichen Angriffen zu hantieren, entwickeln sich die Charaktere und lernen neue Attacken.

**Ist ein Mehrspielermodus geplant?**
Ja, in diversen Kampfarenen können sich bis zu vier Kämpfer gegenseitig vermöbeln.

**Bösartige Mächte suchen mittelalterliche Fantasy-Reiche mit der beängstigenden Regelmäßigkeit von Fernsehwiederholungen heim. So auch in der Welt von *Severance – Blade of Darkness*, wo der Fürst der Finsternis größenwahnsinnig geworden ist und mit seinen Schergen die Weltherrschaft an sich reißen will.**

So etwas lassen Sie sich als waschechter Held natürlich nicht bieten und schicken sich an, die Fieslinge mit einem Tritt in den Allerwertesten in das Höllenloch zurückzuschicken, aus dem sie gestiegen sind. Leider ist das nicht so einfach, denn um den Oberbösewicht ein für alle Mal zu vernichten, brauchen Sie ein mächtiges, heiliges Schwert. Das Problem: Jene Waffe lässt sich nur mit vier magischen Edelsteinen zusammensetzen, die über das ganze Reich verstreut sind.

Für die gefährliche Suche nach den Klunkern stehen Ihnen vier Charaktere zur Auswahl: Barbar, Ritter, Zwerg und Amazone, die allesamt über verschiedene Stärken und Spezialfähigkeiten verfügen. So hat der Zwerg beispielsweise mehr Lebenspunkte als alle anderen Helden und kann besonders gut mit der Axt umgehen. Für jede Figur gibt es eine eigene Storyline, so dass der Spielverlauf trotz der gleichen Grundaufgabe ganz unterschiedlich ist. Davon unabhängig ist eines immer gleich: Alle Protagonisten erhalten für ausgeschaltete Gegner Erfahrungspunkte und steigen somit Level für Level auf. Das erhöht nicht nur Ihre Lebenspunkte, sondern bringt auch Ihre Kampfkünste auf ein immer besseres Niveau. Verfügen die Abenteurer am Anfang nur über ein spärliches Repertoire an Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, so attackieren sie später mit tödlichen Schlagkombinationen und weichen gekonnt gegnerischen Waffen aus. Dabei sehen Sie Ihren Recken aus der Verfolgerperspektive und steuern ihn mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Damit lässt sich komfortabel auf die mehr als 20 Attacken pro Hauptfigur zugreifen. Damit die Aktionen der Helden möglichst echt und flüssig wirken, wurden per Motion Capturing satte 1.700 Bewegungsabläufe in das Spiel integriert – ein Aufwand, der sich positiv bemerkbar macht. Denn damit fügen sich die Animationen

**SCHLUCKSPECHT** **Mit Tränken steigern Sie Ihre Kräfte oder gewinnen an Gesundheit.**

**VORSICHT, FALLE!** Die Spuren auf dem Boden ließen uns bereits ahnen, dass uns hier ein Hinterhalt erwartet.

**KAMPFBEREIT** Während wir den gegnerischen Schlag mit dem gehobenen Schild erwarten, holen wir zur eigenen Attacke aus.

nahtlos in das überzeugende optische Gesamtbild ein. Zahlreiche Grafiksets wie gefrorene Winterlandschaften, Wüsten, Tempel und Minen sorgen immer wieder für einen Augenschmaus – insbesondere deshalb, da die 3D-Engine zahlreiche Effekte wie Wasserspiegelungen beherrscht und dank eines detaillierten Partikelsystems auch Feuer, Rauch und Nebel klasse in Szene setzt. Einziger diesbezüglicher Kritikpunkt: Einige Innenlevels sind einfach zu dunkel. Dunkel und bedrohlich ist auch die Musik, die die gespannte Atmosphäre eindrucksvoll unterstreicht. Das kann man allerdings nicht von den Stöhngeräuschen der Protagonisten behaupten, die fast jede Aktion begleiten und das Nervenkostüm des Spielers zuweilen stark beanspruchen.

Genau wie Ihr Charakter werden auch die Widersacher (Zombies, Orks, Trolle, Skelette, Golems etc.) immer stärker und treten dummerweise oft in Rudeln auf. Mit der Devise „Augen zu und durch" werden Sie keinen Erfolg haben, sondern ganz schnell arm-, bein- oder kopflos durch die Gegend stolpern. Die Gegner verhalten sich sehr variabel und äußerst clever, also ist vielmehr Taktik oberstes Gebot in den Kämpfen.

**KNOCHENARBEIT** Oft bekommen Sie es gleichzeitig mit mehreren Gegnern zu tun. Oben in der Mitte sehen Sie ständig den Gesundheitszustand der Angreifer.

Da stets der Gesundheitsstatus der Kontrahenten eingeblendet ist und Sie einen bestimmten Feind per Tastendruck anvisiert halten können, geht die Übersicht selbst im Gemetzel mit mehr als zwei Monstern kaum verloren. Ebenfalls wichtig ist die Wahl der Waffe: Während Sie träge Zombies mit einer ebensolchen Axt problemlos noch toter schlagen können, haben Sie damit gegen flinke Skelette kaum Chancen. Die Auswahl an Hieb- und Stich-Instrumenten ist mit mehr als 100 verschiedenen Schwertern, Säbeln, Äxten, Keulen, Hämmern und Speeren beachtlich, selbst Fernwaffen wie Pfeil und Bogen dürfen für die Monsterjagd eingesetzt werden. In jedem Fall ist *Severance* nichts für Angsthasen, denn ohne kräftig und gezielt auf die Monster einzudreschen, kommt man in diesem Spiel nicht weit.

Aber trotz des Hackens und Metzelns: *Severance* ist ein klassisches Action-Adventure und enthält zahlreiche Sprung-, Kletter- und Rätseleinlagen. Besonders Letztere sorgen mit ausgeklügelten Fallen und komplexen physikalischen Modellen wie Hydrauliksystemen für Abwechslung. Die Interaktion mit der Umwelt geht aber noch viel weiter: Sie können zahlreiche Objekte zerschlagen, verbrennen, mitnehmen, auf Feinde werfen oder als Nahkampfwaffe benutzen. Merke: Schläge mit einem alten Knochen oder einem Hocker sind immer noch besser als ein Angriff mit der bloßen Hand.

Georg Valtin

**AUF DER CD-ROM!**
Aufreibende Kämpfe, düstere Stimmung: Sehen Sie selbst!

**Die Auswahl an Hieb- und Stich-Instrumenten ist mit mehr als 100 verschiedenen Schwertern, Äxten und Keulen beachtlich.**

**NIMM DIES, ELENDER SCHURKE!** Mit einem gezielten Schwertstreich sorgt unser mutiger Ritter dafür, dass dieser Zombie ganz arm dran ist und nicht mehr angreifen kann.

# Teamwork für Trekkies

Mit gewiefter Taktik deckt ein geheimes Star-Trek-Außenteam eine galaktische Verschwörung auf.

■ ENTWICKLER **Reflexive** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

**QUICKIE**

**Klingt irgendwie alles sehr nach *Commandos* ...**
Im Gegensatz zum Taktik-Klassiker können Sie sehr viel freier bestimmen, ob Sie sich lieber durch die Missionen schießen oder das Ganze auf dem Schleichpfad angehen.

**Werden meine Männer mit der Zeit besser?**
Nein, die Charakterwerte bleiben bis zum Ende der Kampagne dieselben.

**Tauchen Charaktere aus der Serie auf?**
In einer Mission müssen Sie den Androiden Data aus einem Hinterhalt retten. Ein andermal ziehen Sie mit Commander Worf ins Gefecht.

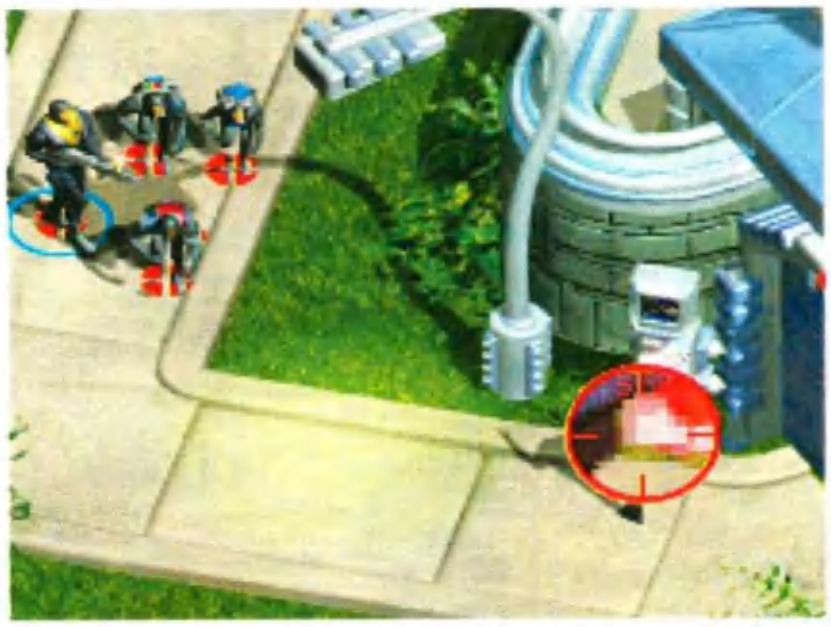
**Warum spielen plötzlich die Romulaner verrückt? Wieso verhält sich die Admiralität so seltsam? Ist etwa die Sternenflotte in ein Komplott verwickelt?**

Als Anführer einer Undercover-Einsatztruppe von Starfleet sollen Sie den seltsamen Vorgängen im Taktikspiel *Star Trek: Away Team* auf den Grund gehen. Und das wortwörtlich: Statt *Star Trek*-typisch im Raumschiff durchs All zu düsen, führen Sie drei bis sechs Offiziere auf 18 Außenmissionen durch so illustre Örtlichkeiten wie einen Borg-Würfel, die Sternenflottenakademie oder die Heimatwelt der Klingonen, Kronos. Dabei überblicken Sie das gerenderte Areal in der Vogelperspektive und kontrollieren Ihre Starfleet-Troopers ganz Echtzeit-like mit der Maus. Gleich zu Beginn geht es heiß her: Romulaner überfallen eine klingonische Forschungsstation und Sie sind mittendrin. Mit gezogenem Phaser gilt es, die bedrängten Wissenschaftler vor den anstürmenden Horden zu verteidigen. Ein andermal werden Ihre Kameraden von der meuternden Mannschaft eines Starfleet-Raumschiffs gefangen genommen und Sie müssen sie als Einzelkämpfer aus den Isolationszellen befreien, um dann im Team einen Ausbruch zu wagen. Neben dem Hauptziel haben Sie in jedem Einsatz eine Reihe von Extra-Aufgaben zu erledigen, die sich oft erst im Spielverlauf ergeben. Wenn Ihre Gruppe beispielsweise von einer Überwachungskamera erfasst wird, müssen Sie im Kontrollraum die Video-Bänder aufstöbern und löschen.

**PSST!** **Die blauen Halbkreise zeigen an, wie viel Lärm Ihre Teammitglieder machen. Phaserfeuer – wie auf diesem Screenshot zu sehen – schreckt oft Wachen in der Nähe auf.**

**COMMANDOS LÄSST GRÜSSEN** **Auf Tastendruck erscheint der Sichtradius Ihrer Gegner (blau markiert). So erkennen Sie auf Anhieb, ob Sie Gefahr laufen, entdeckt zu werden. Allerdings wird immer nur ein Blickfeld zugleich angezeigt.**

Ähnlich wie in einem Rollenspiel hat jedes Team-Mitglied eine Reihe von Charakterwerten wie Kraft und Gesundheit sowie Spezialfähigkeiten. Die Betazoidin Yulana Oxila etwa registriert Gefühle anderer, der bolianische Sicherheitsoffizier Ty Mijoral ist dagegen ein echtes Muskelpaket, das allerhand schweres Gerät in den Einsatz schleppen kann – mehr dazu im Extrakasten rechts. Neben den aus der Fernsehserie bekannten Handphasern finden sich in der Rüstkammer des Away-Teams Scharfschützengewehre, Minen und EMP-Granaten. Letztere sind besonders nützlich gegen die kybernetischen Borg-Krieger, deren Schilde Phaserfeuer nach ein paar Treffern einfach absorbieren. Trotz des beeindruckenden Arsenals sollten Sie sich nur im Notfall verteidigen, da der Gefechtslärm schnell weitere Wachen alarmiert. Und allzu viel einstecken können Ihre Untergebenen nicht. Möglichst gewaltloses Vorgehen rentiert sich gleich doppelt: Zum einen setzen Ihre Phaser nur im Betäubungsmodus Gegner mit einem einzigen



**IM FADENKREUZ** Das Scharfschützengewehr trifft mit seiner Zoomfunktion Bösewichter auch auf große Entfernung sicher.

Treffer außer Gefecht. Zum anderen winken friedliebenden Spielern Extrapunkte und damit später eine Reihe von Bonuswaffen. Damit die Echtzeit-Kämpfe nicht in Hektik ausarten, pausiert das Spiel automatisch, etwa wenn eines Ihrer Crew-Mitglieder unter Beschuss steht – *Baldur's Gate* lässt grüßen. Den Test erwarten wir für die nächste Ausgabe.

Rüdiger Steidle

## Spezialisten-Sixpack

Wir haben für Sie aus den 17 Team-Mitgliedern ein typisches Außenteam zusammengestellt.

Einige müssen je nach Auftrag mit, etwa wenn nur ein Techniker ein wichtiges Schott öffnen kann, die anderen bestimmen Sie.

**QUINT FREEDMAN** Der Maori-Indianer kann sich beinahe lautlos fortbewegen und ist daher perfekt für Missionen geeignet, in denen Sie eine Entdeckung um jeden Preis verhindern müssen.

**T'ANDORLA** Die Spezialität der hübschen Vulkanierin ist der berühmte Nervengriff, mit dem sie Gegner aus dem Hinterhalt geräuschlos außer Gefecht setzen kann.

**SHEILA THATCHER** Als Ärztin führt die gutmütige Blondine immer einen Notfallkasten mit Hyposprays mit sich, die verwundete Teammitglieder wieder auf Vordermann bringen.

**SHINJIN KIRK** Der Name ist kein Zufall: Shinjin ist mit dem berühmten Kommandanten der Enterprise verwandt. Sein Scharfschützengewehr erledigt Gegner mit einem einzigen Treffer.

**YRAXIS** Die leicht überhebliche Bolianerin hat sich der Wissenschaft verschrieben und kennt sich besonders gut mit giftigen Pflanzen und ihren zahlreichen Verwendungsmöglichkeiten aus.

**SLOVAAK** Technik ist das Reich des schwarzen Vulkaniers Slovaak. Er kommt immer dann zum Einsatz, wenn ein Computer angezapft oder eine Maschine manipuliert werden muss.



DEIN GEHIRN –
DIE STÄRKSTE WAFFE
DER WELT!

EIN ENERGIEGELADENES
ACTION-ADVENTURE MIT
ROLLENSPIEL-ELEMENTEN!

AIKEN'S
ARTIFACT

PC CD

www.foxinteractive.com

MONOLITH

FOX INTERACTIVE

© 2000 Monolith Productions, Inc. LithTech™ Game Engine © 1998-1999 Monolith Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Fox, Fox Interactive und die entsprechenden Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Twentieth Century Fox Film Corporation. LithTech und Aiken's Artifact sind Marken der Monolith Productions, Inc. Windows ist eine Marke beziehungsweise Marke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

# Sammeln. Sparen. Spielen.

**PC Games Plus mit Vollversion erscheint ab sofort nur noch im Abo.**
**Bauen Sie jetzt Ihre Top-Spielesammlung auf – ohne Verpflichtung!**

Ab der Ausgabe 4/2001 gibt es PC Games Plus – die PC-Games-Ausgabe mit Vollversion – nur noch im Abo. Im Handel wird diese Variante von PC Games dann künftig nicht mehr erhältlich sein. Nutzen Sie die Gelegenheit und fordern Sie jetzt Ihr kostenloses Probeexemplar an.

Sie profitieren von allen Abo-Vorteilen:

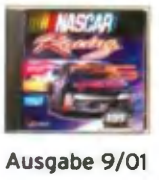
- Geniale Vollversionen für wenig Geld
- Ein Heft gratis – ohne Verpflichtung!
- Aufbau einer Top-Spielesammlung
- Das Abo ist jederzeit kündbar.
- Bequeme und pünktliche Lieferung nach Hause
- Die Versandkosten übernimmt der Verlag.

**Lassen Sie sich diese Vollversionen nicht entgehen! Sichern Sie sich jetzt Ihr lückenloses PC-Games-Plus-Archiv.**

Ausgabe 4/01

### Grand Prix 2

Erleben Sie Geoff Crammonds legendäre Formel-1-Simulation: In Monte Carlo, auf dem Hockenheimring und in Monza kämpfen Sie um Pole Positions, WM-Punkte und Rundenrekorde.



Ausgabe 5/01

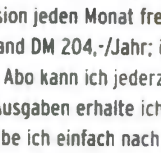
### Command & Conquer

Das Echtzeitstrategiespiel, das einem ganzen Genre zum Durchbruch verholfen hat und mit dem die Westwood Studios weltberühmt wurden: GDI und Nod-Bruderschaft kämpfen um das Wunderelement Tiberium.

Ausgabe 6/01

### FIFA 98

EA Sports bringt den Ball auch auf schwächeren PCs zum Rollen: Präzise Steuerung, geschmeidige Animationen, unnachahmliche Realitätsnähe – für viele nach wie vor eines der besten Fußballspiele.



Ausgabe 7/01

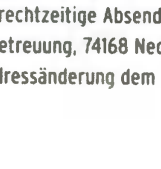
### Dungeon Keeper

Peter Molyneux' bitterböses Kultspiel: Als Kerkermeister züchten Sie Trolle, eiserne Jungfrauen und finstere Magier, mit denen Sie sich gegen edle Ritter, vorwitzige Zwerge und gute Feen wehren.

Ausgabe 8/01

### Extreme Assault

Atemberaubendes Actionspiel von Blue Byte: Beim Blick aus dem Cockpit Ihres Helikopters können Sie die prächtige 3D-Grafik genießen – zumindest so lange, wie es Ihre Gegner zulassen.



Ausgabe 9/01

### NASCAR 99

Da fliegt Ihnen garantiert das Blech weg: Beim Stock-Car-Rennen wird geschubst, gedrängelt, gerempelt und geschnitten, was das Zeug hält. Top-Simulation von den *IndyCar*-Machern!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben (oder ab damit an: PC GAMES PLUS, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail (für weitere Informationen): computec.abo@dsb.net

## Ja, bitte senden Sie mir ein kostenloses Probeheft der PC Games Plus! P3 PG 28

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Plus, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit Vollversion jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.; Ausland DM 204,-/Jahr; öS 1.435,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games Plus wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

**Vertrauensgarantie:**
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Plus, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

# Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

**Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.**

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

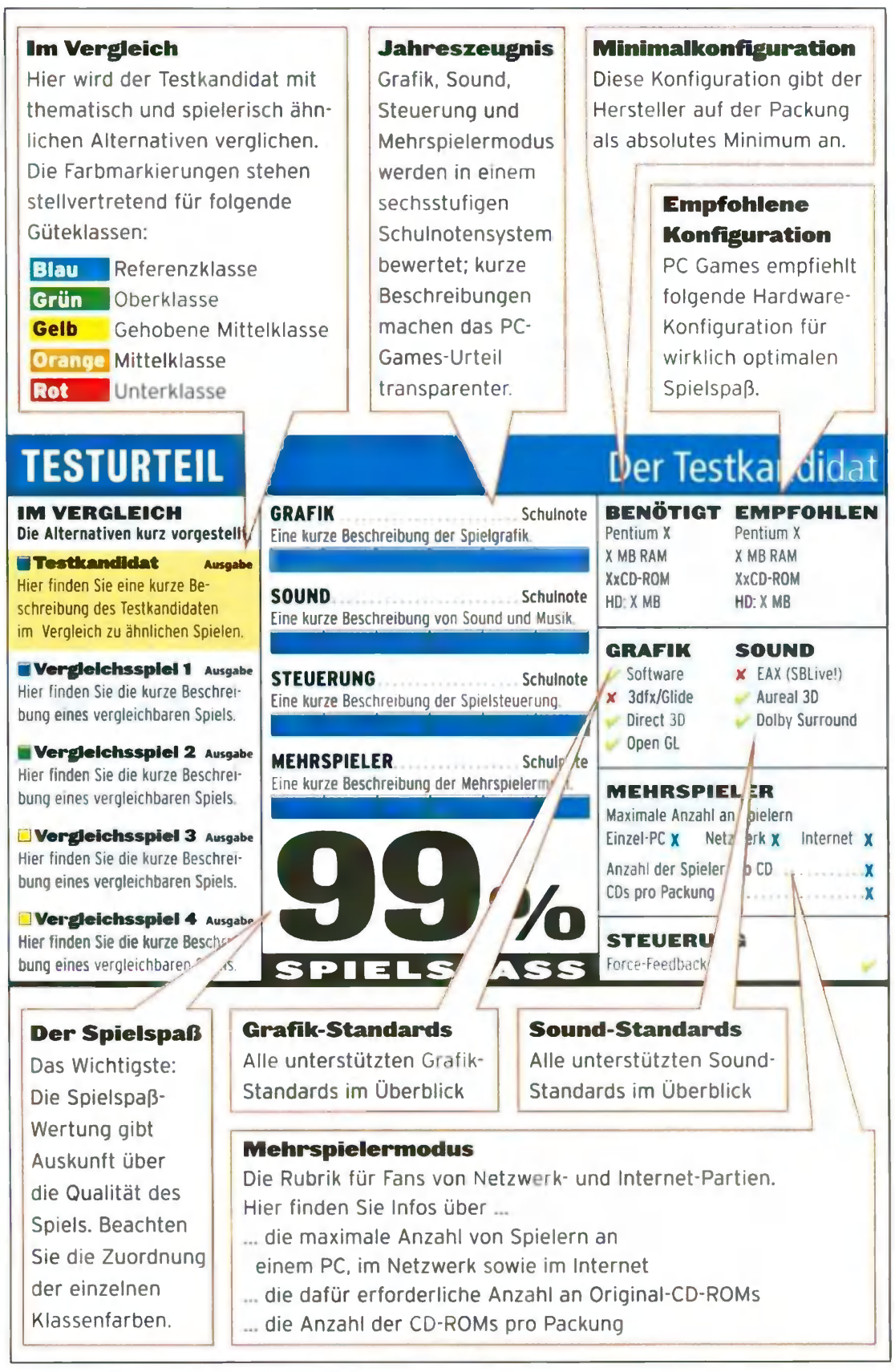
Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

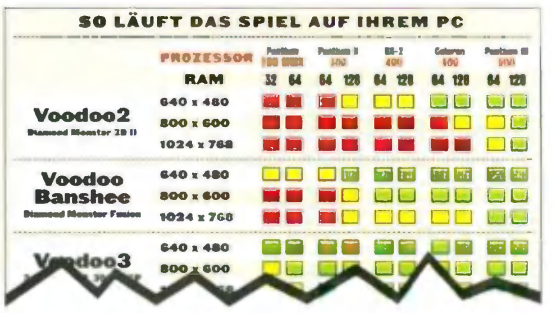
Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

**AWARD PC Games**

**Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.**

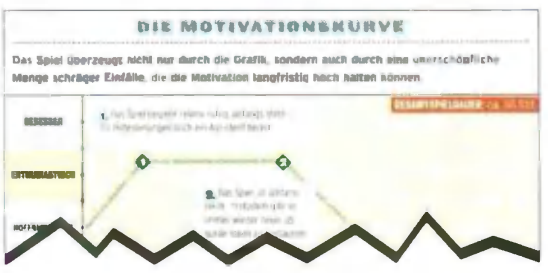


PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.




Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

| Karten | Chip | Open GL | Direct 3D | Glide |
|---|---|---|---|---|
| Diamond Monster 3D II | Voodoo2 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Creative 3D Blaster Voodoo 2 | Voodoo2 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Miro Highscore 3D II | Voodoo2 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Guillemot Maxi Gamer 3D2 | Voodoo2 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Diamond Monster Fusion | Voodoo Ban. | ✓ | ✓ | ✓ |
| Guillemot Maxi Gamer Phoenix | Voodoo Ban. | ✓ | ✓ | ✓ |
| Elsa Victory 2 | Voodoo Ban. | ✓ | ✓ | ✓ |
| Creative 3D Blaster Banshee | Voodoo Ban. | ✓ | ✓ | ✓ |
| Voodoo3 2000 | Voodoo3 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Voodoo3 3000 | Voodoo3 | ✓ | ✓ | ✓ |
| Voodoo3 3500 | Voodoo3 | ✓ | ✓ | ✓ |
| ATI Rage Fury | Rage128 | ✓ | ✓ | ✗ |
| ATI All-in-Wonder 128 | Rage128 | ✓ | ✓ | ✗ |
| Creative Graphics Blaster TNT | RIVA TNT | ✓ | ✓ | ✗ |
| Elsa Erazor II | RIVA TNT | ✓ | ✓ | ✗ |
| Diamond Viper V770 | RIVA TNT | ✓ | ✓ | ✗ |
| Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra | TNT2 Ultra | ✓ | ✓ | ✗ |
| Elsa Erazor III | TNT2 Ultra | ✓ | ✓ | ✗ |
| Diamond Viper V770 Ultra | TNT2 Ultra | ✓ | ✓ | ✗ |
| Matrox Millennium G200 | Matrox G200 | ✓ | ✓ | ✗ |
| Matrox Millennium G400 | Matrox G400 | ✓ | ✓ | ✗ |




Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

# Nichts für empfindliche Mägen

Theme Park die Dritte: Beim 3D-Freizeitpark-Aufbauspiel müssen Sie noch stärker auf Ihre Bilanzzahlen achten.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Bullfrog** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **8. Februar 2001** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

**AUF EINEN BLICK**

- 3 unterschiedliche Themenwelten
- 18 verschiedene Achterbahn-Arten
- 5 Managerstufen
- Nennt sich in den USA *Sim Coaster*, in England *Theme Park Inc.*
- Geringe Unterschiede zum Vorgänger

■ **GUTE FAHRT**
Der bunte Haufen vor dem Bus besteht aus Parkbesuchern, die mit hoffentlich entleerten Taschen wieder den Heimweg antreten.

■ **HEREIN-SPAZIERT!**
Damit diese Kids ordentlich Kohle ausgeben, bedarf es schlauen Managements und ausführlicher Planung.

**Nicht zuletzt der gigantische Erfolg von *Rollercoaster Tycoon* dürfte Bullfrog vor Augen geführt haben, dass es mit der Spieltiefe und Spieldauer des eigenen *Theme Park World* wohl nicht allzu weit her ist. Genau an diesen Schwächen hat die Electronic-Arts-Abteilung vornehmlich gearbeitet.**

Wer sich jemals den Kopf darüber zerbrochen hat, inwieweit bestimmte Faktoren bei der Supermarkteinrichtung eine Rolle spielen, entdeckt hinter der vermeintlich simplen Anordnung von Lebensmittelregalen und Wühltischen schnell einen tieferen Sinn. Ähnlich viel Feingefühl ist bei der Gestaltung eines Freizeitparks vonnöten: Es genügt beileibe nicht, sämtliche Attraktionen und Buden willkürlich in die Prärie zu setzen. Um den Kunden möglichst effektiv um sein hart Erspartes zu bringen, ist gute Planung und gewieftes Management gefragt.

Beim Vorgänger durfte man noch futuristische Einöden zum Science-Fiction-Paradies ausbauen, verwilderte Areale in einen bunten Dschungelpark verwandeln oder eine düstere Umgebung zum gruseligen Halloween-Spaß ummodeln. Während *Theme Park World* mit vier unterschiedlichen Bereichen aufwarten konnte, darf man im neuesten Ableger nur in drei Themenwelten Hand anlegen: Sie managen das Land der Erfindungen, hauchen der eisigen Polarzone Leben ein und bringen das arabisch anmutende 1001-Nacht-Gebiet auf Vordermann.

**KONTROLLE IST BESSER** Damit Ihre Attraktionen nicht irgendwann in sich zusammenbrechen, sollten Sie regelmäßig deren Zustand überprüfen.

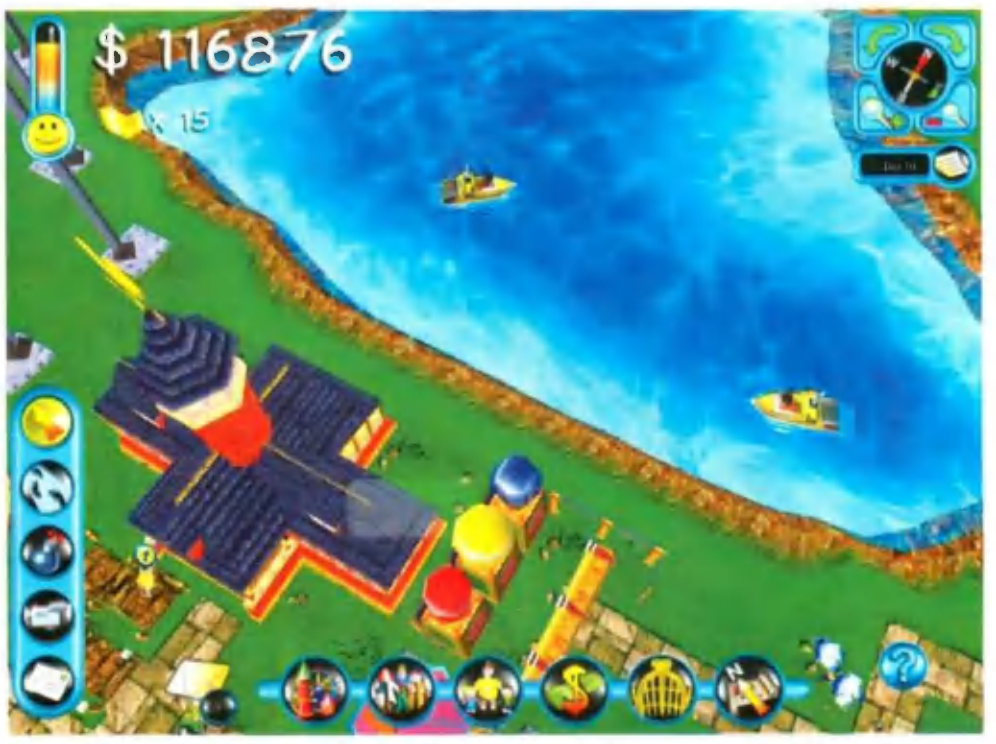
**KNALLBUNT** Wer bis zum Anschlag in die Ferne zoomt, darf das Treiben der Besucher aus der Vogelperspektive begutachten – auf Kosten der Spielgeschwindigkeit.

Mit hübschen Attraktionen locken Sie die Besucher in Ihren Park und ziehen ihnen mittels raffiniert platzierter Buden das Geld aus der Tasche. Was in der Theorie simpel anmutet, entpuppt sich in der Praxis als ungleich komplexer. Der Manager muss sich nämlich mit allerhand Details herumschlagen: Dass der obligatorische Salzgehalt der Pommes wieder dazugehört, versteht sich von selbst. Außerdem regulieren Sie die Eismenge in Getränken, den Fettgehalt von Hotdogs oder die Siegeschancen in der Schießbude. Ans Eingemachte geht es aber bei der Handhabung der zahlreichen Attraktionen. Sie bestimmen Fassungsvermögen, Laufzeit und Tempo der Fahrgeschäfte: Wer die Wildwasserbahn mit wahnwitziger Geschwindigkeit über die Bretter rauschen lässt, treibt den Spaßfaktor in die Höhe, muss aber im Gegenzug mit zahlreichen Ausfällen rechnen – und Erbrochenem. Putzmänner schwingen daraufhin gegen Bares den Wischmopp und Mechaniker reparieren defekte Attraktionen. Sind zu wenig Fachkräfte beschäftigt, halten sich die monatlichen Fixkosten zwar in Grenzen, dafür drohen Streiks seitens der Arbeitnehmer und Forderungen nach mehr Gehalt, denen Sie besser Beachtung schenken. Wer als Ausbeuter auftritt, steht nämlich bald ohne Arbeitskräfte da, was der Attraktivität Ihres Parks ziemlich abträglich ist. Übrigens frequentieren nun auch ältere Semester Ihren Spielplatz – bislang tobten sich bei Ihnen nur Kids aus. Die Erwachsenen sind zuweilen aber nicht weniger fies als der klassische Rotzbub, der Stinkbomben zündet, erzählen sie doch des Öfteren Schauermärchen, um die Besucher zu vergraulen. Dann fungiert das Sicherheitspersonal – sofern ausreichend vorhanden – als Rausschmeißer. Verärgerten Gästen hetzt man anschließend den Clown auf den Hals, um die Stimmung zu heben. Denn je wohler sich Ankömmlinge in ihrer Haut fühlen, desto bereitwilliger geben sie ihr Geld aus. Sinkt Ihr Kontostand trotzdem für sechs Monate unter null, folgt der Rausschmiss und somit das Spielende.

Endlosspiele ähnlicher Machart kranken zuweilen am nicht vorhandenen roten Faden. Dagegen kennt *Theme Park Manager* ein Mittel: Der Chef des Parks höchstpersönlich faselt im Laufe des Spiels fortwährend über Zukunftspläne, deren Verwirklichung von Ihrem Können abhängt. Wer also viel leistet, erntet Schulterklopfen der Vorgesetzten und steigt gleichzeitig in der Geschäftshierarchie auf. In der fünften und letzten Position schicken Sie den angegrauten Boss schließlich in den Ruhestand. Bis es so weit ist, warten zahlreiche Aufgaben auf ihre Erledigung. Zumeist erschließen Sie dabei neue Gebiete durch gezielte Forschung: Wenn beispielsweise ein Flussbett die Ausbreitung des Parks in weitere Regionen verhindert, weisen Sie die Pixelsklaven kurzerhand an, nach den entsprechenden Gegenmaßnahmen

**Wer vorankommen will, muss Aufgaben erfüllen. Nur so erschließen sich nach und nach die neuen Themenwelten.**

**IMMER IM KREIS** Die Warteschlange und die Sprechblasen verraten: Das lila Tentakel erfreut sich vor allem bei den jüngeren Besuchern größter Beliebtheit.




**AUS ALT MACH NEU** Um diesen Teich in eine Attraktion zu verwandeln, mussten unsere Gärtner erst die Fähigkeit der Geländebearbeitung erlernen.

**Wenn die Gäste Hunger haben, Attraktionen baufällig erscheinen oder Unruhestifter am Werk sind, meldet sich eine virtuelle Beraterin zu Wort.**

**Endlich gibt es konkrete Ziele zum Gezielt-drauf-hin-Spielen.**
Thomas Weiß

Wer den Vorgänger bereits ausführlich gespielt hat, sollte sich den Kauf von *Theme Park Manager* zwei Mal überlegen. Die spürbaren Verbesserungen halten sich nämlich in Grenzen; ob neue Attraktionen, mehr Einstellungsmöglichkeiten und eine übersichtlichere Grafik die Anschaffung rechtfertigen, sei also dahingestellt. Für sich betrachtet ist *Theme Park Manager* ein schönes Aufbauspiel: Bis alle Gebiete erschlossen, sämtliche Attraktionen gebaut und die höchste Managerstufe erreicht ist, klebt man förmlich am Monitor. Außerdem bringen die zahlreichen Aufgaben Schwung ins Spielgeschehen. Sie sind nicht auf ewig zum ziellosen Bauen verdammt, sondern müssen gezielt Aufträge erledigen - und das motiviert: Wer es beispielsweise in einem festgelegtem Zeitlimit nicht schafft, eine bestimmte Anzahl an Ballons loszuwerden, spielt so lange, bis sich der ersehnte Erfolg einstellt.

zu fahnden, um den Arbeitern anschließend im Fortbildungszentrum die benötigten Fähigkeiten wie beispielsweise Geländebearbeitung beizubringen. Letzteres ist allerdings erst dann möglich, wenn Sie sich der zahlreichen Zwischenaufgaben annehmen und diese erfolgreich bestehen: Mal wollen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits überschüssige Würstchen an den Mann gebracht werden, dann wiederum soll ein Ehrengast den Park zufrieden verlassen. Als Belohnung winken nicht etwa Cyberdollars, sondern goldene Eintrittskarten, die neue Themenwelten freischalten. Je mehr dieser Tickets außerdem auf dem Konto verweilen, desto interessantere Objekte stehen zur Erforschung bereit. Während die Wissenschaftler zu Beginn

**RUINE** Unsere Forscher bringen das Gebäude bald auf Vordermann und basteln daraus eine besonders populäre Attraktion.

## Testcenter — Theme Park Manager

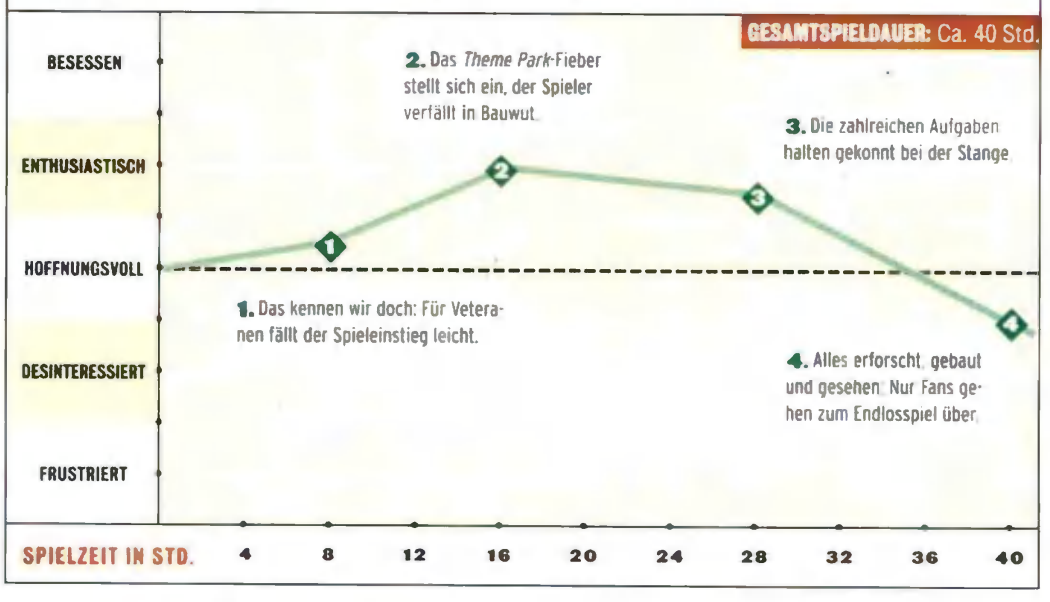
### SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

| | PROZESSOR | Pentium 200 MMX | | Pentium II 300 | | K6-2 400 | | Celeron 400 | | Pentium III 500 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | RAM | 32 | 64 | 64 | 128 | 64 | 128 | 64 | 128 | 64 | 128 |
| **Software** | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| **G400** Matrox Millennium G400 | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| **Rage128** Ati Rage Fury | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| **RIVA TNT** Creative Graphics Blaster TNT | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| | 1024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| **TNT2 Ultra** Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | ▪ | □ | □ |
| **Savage4** | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ |
| **Voodoo2** Diamond Monster 3D II | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 1.024 x 768 | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ |
| **Voodoo Banshee** Diamond Monster Fusion | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| **Voodoo3** 3dfx Voodoo3 3000 AGP | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |
| | 1.024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | □ | □ |
| **GeForce** | 640 x 480 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ |
| | 800 x 600 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ▪ | ▪ | ▪ | ▪ |
| | 1024 x 768 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | □ | □ | ▪ | ▪ |

WAS IST WAS? ▪ Technisch unmöglich ■ Unzumutbar □ Akzeptabel ▪ Optimal

### DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Spielzeit von *Theme Park Manager* erreicht keine Schwindel erregenden Höhen, ist aber zumindest höher als im kurzen Vorgänger: Diesmal gibt's mehr Teilabschnitte zu erkunden.



**Achterbahnbau leicht gemacht: Sie errichten Loopings und bestimmen die Schräglage der Schienen und die Höhe der Stützen.**

**SCHWACHER MAGEN?** **Schon beim Anblick dieser monströsen Achterbahn dreht sich empfindlichen Zeitgenossen leicht der Magen um. Wer klug ist, stellt einen Putzmann mehr ein.**

beispielsweise einfache Verbesserungen zur unspektakulären Hüpfburg enträtseln, stehen später kompliziertere Achterbahn-Konstruktionen an. Besonders ausgefallene Attraktionen locken schließlich nicht nur mehr Gäste in den Park, sondern rechtfertigen auch einen höheren Eintrittspreis. Anders als in den Vorgängern regulieren Sie im jüngsten *Theme Park*-Spross aber auch die Kohle, die Besucher für die Nutzung der Fahrgeschäfte abdrücken müssen.

Thomas Weiß

**MEINUNG**

## Kein ernsthafter Konkurrent für Rollercoaster Tycoon

**Petra Maueröder**

Der Ansatz des Bullfrog-Teams ist ja durchaus löblich: auf die Presse hören, Kunden-Feedback berücksichtigen, Schwächen analysieren und beim nächsten Mal besser machen. Hat auch fast geklappt - an *Theme Park Manager* spielt man länger als an *Theme Park World*, die Grafik ist schöner (gut: die erweiterte Zoom-Funktion), die Steuerung eingängiger und beim Bau von Achter- und Wildwasserbahnen kommt zum ersten Mal so was wie Komplexität zum Tragen. Alles in Butter also? Eigentlich schon, wenn da nicht *Rollercoaster Tycoon* wäre: Die Atmosphäre eines Disneyland oder Europa-Parks fängt der Konkurrent viel besser ein - im Vergleich dazu sieht der *Theme Park Manager* wie ein Kinderspielzeug aus. Und: Trotz aufwendiger 3D-Grafik bleibt die Landschaft flach; das „Mitfahren" in Attraktionen aus der Ich-Perspektive hat nur kurzzeitigen Charme. Nettes, witziges, kurzweiliges Aufbauspiel, aber kein Ersatz für *Rollercoaster Tycoon*.

**BITTE FESTHALTEN** **Auf schwachen Rechnern verkommt die Achterbahnfahrt leider sehr oft zur unschönen Ruckelpartie.**

## TESTURTEIL Theme Park Manager

**IM VERGLEICH**
**Die Alternativen kurz vorgestellt.**

- **Dungeon Keeper 2** 8/1999
  Auch von Bullfrog, auch in 3D: Echtzeitstrategie unter Tage.
- **Rollercoaster Tycoon: A. A.** 12/1999
  Mit der Zusatz-CD bauen Sie die größten und höchsten Achterbahnen.
- **Rollercoaster Tycoon** 4/1999
  Der detailverliebte 2D-Ableger macht mehr Spaß als das neue *Theme Park*.
- **Theme Park World** 1/2000
  Wer den Vorgänger hat, darf sich die Fortsetzung der Serie sparen.
- **Theme Park Manager** 3/2001
  An allen Ecken und Enden verbessert: mehr Business, mehr Aufbau, mehr 3D.

**GRAFIK** Gut
Kunterbunt und schrill, durchaus originell.

**SOUND** Gut
Die typische Soundkulisse, akkurat umgesetzt.

**STEUERUNG** Befriedigend
Manchmal umständlich, nach Eingewöhnung gut.

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

**72%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 400 | Pentium II 600 |
| 128 MB RAM | 128 MB RAM |
| 12xCD-ROM | 32xCD-ROM |
| HD: 340 MB | HD: 350 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✔ Software | ✔ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force-Feedback ..... ✘

Haben wollen?
Kriegen können:
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

© 2001 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 und Bundesliga Manager X sind Warenzeichen der Firma Software 2000.

Vom Fan zum Boss. **Im April** beginnt die aufregendste Saison aller Zeiten.
Fußball ist Chefsache. Mach Deinen Jungs Feuer unterm Hintern.
Schieß Dich jetzt schon warm, lad Dir kostenlos das Elfmeterschießen herunter
und geh unter **www.bundesligamanager.de** in die ideale Saisonvorbereitung.

## Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.

Gegen 5 DM in Briefmarken kannst Du das Elfmeterschießen auch auf CD bestellen: Software 2000, Stichwort "Elfmeter", Postfach 110, 23691 Eutin

SOFTWARE 2000

BRAUCHT MANAGER!

Bild interactive

BUNDESLIGA MANAGER X

Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.

# Heiße Action im kühlen Ambiente

Die kesse Konoko hat – anders als Lara – nicht zwei, sondern gleich vier durchschlagende Argumente zu bieten.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Bungie Software** ■ VERTRIEB **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- 8 Waffen
- Zahlreiche Schlagkombinationen
- 14 Levels
- Automatische Speicherung
- Anime-Stil

**■ MARTIAL ARTS IN IHRER REINSTEN FORM** Konoko schwingt sich behände um den Gegner und schaltet zeitgleich einen nahenden Feind mit einem gezielten Fußtritt aus.

**■ DAS ANIME-BABE** trägt einen Munitionsgürtel, kommt aber glänzend ohne Schusswaffen-Einsatz aus: Mit ihren Kampfkünsten legt die Akrobatin gleich tonnenweise bullige Typen aufs Kreuz.

**Fernöstliche Eigenheiten stoßen den meisten westlichen Computerspielern seit jeher säuerlich auf – Konsolenkenner hingegen haben sich längst an Stupsnäschen und Kulleraugen gewöhnt. Mit *Oni* will Bungie Soft den japanischen Zeichentrickstil auch im PC-Bereich salonfähig machen.**

Lara Croft ist weiblich, Konoko auch. Während die Render-Archäologin allerdings durch typisch westliche Argumente besticht und sich vorrangig mit Schusswaffen wehrt, setzt die japanische Femme fatale auf stilvolle Kampfsportmanöver. Dass Konoko dabei so mädchenhaft anmutet, hat sie der japanischen Mentalität zu verdanken, die längst keine strahlenden Supermänner mehr in die Schlacht schickt, sondern vorrangig auf zierliche Damen setzt.

Sie lenken Konoko in der Verfolgerperspektive durch die futuristische Welt des Jahres 2032 und befinden sich dabei im Auftrag der Tech Crimes Task Force. Ihr Vorgesetzter befiehlt der militärisch geschulten Agentin, sich an die Fersen eines finsteren Bösewichts zu heften,

**Weil sich die Gegner hartnäckig wehren und geschickt ausweichen, dauern die Auseinandersetzungen oft länger als in anderen 3D-Shootern.**

dessen Konzern in gesetzeswidrige Machenschaften verwickelt ist. Wie es sich für einen Titel mit japanischem Anstrich gehört, kommt es zwischen den Figuren zu Auseinandersetzungen, die komplizierter und tief greifender sind, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Gewaltige Story-Ausmaße einer *Final Fantasy*-Serie, deren Wurzeln ebenfalls in fernöstliche Gefilde reichen, sind allerdings nicht zu befürchten - immerhin ist *Oni* ein reinrassiges Actionspiel.

Die Geschichte flimmert trotz Anime-Stil nicht in Zeichentrick-Manier über den Bildschirm, sondern wird mithilfe der ursprünglichen 3D-Engine erzählt. Melden sich die Charaktere zu Wort, geben entsprechende Porträts Aufschluss über deren Emotionen - zwar nicht lippensynchron, dafür aber mit viel Gefühl. Wenn Sie das Anime-Girl schließlich ins Getümmel beordern, können die Kampfschreie allerdings schon mal unfreiwillig komisch wirken: Konoko kreischt derart herzhaft Phrasen wie „Blinde Wut" oder „Todeswirbel", dass auch Hartgesottene schmunzeln müssen, was der Coolness leichten Abbruch tut.

Dafür rücken Sie Ihren Widersachern auf eine ungewohnt komplexe Art und Weise zu Leibe, die den PC-Spielern bisher vorenthalten wurde: mit einem umfangreichen Combo-System, wie es beispielsweise in *Tekken* oder *Virtua Fighter* vorkommt. Zu Beginn wehren Sie sich mit einfachen Schlagkombinationen, im späteren Spielverlauf eignet sich die Kampfsportexpertin aber durchschlagskräftigere Attacken an. Dann genügt ein Druck auf F1, was den Missionsmonitor herbeizaubert, der über aktuelle Auftragsziele informiert und frisch erlernte Tricks erklärt, die Konoko neu erlernt.

Um die zahlreichen Schlag- und Tritttechniken zu meistern, bedarf es aber keiner Joystick-Akrobatik. Die Bewegungen gehen mit der im Genre üblichen Kombination, sprich Maus und Tastatur, leicht von der Hand. Wer ungehalten auf den Nager hämmert, erteilt dem Gegner lediglich Kinnhaken und Fußtritte. Die zwingen zwar irgendwann jeden Pixelprügler in die Knie, können aber nicht mit den effektiveren Schlagmanövern konkurrieren, die sich nur durch aufwendigere Tastenkombinationen durchführen lassen. Damit wirbelt Konoko die Gegenspieler durch die Luft, verpasst ihnen ungemütliche Armverdreher und landet multiple Treffer dank spektakulärer Rundumschläge. Geschmeidige Animationen machen diese Martial-Arts-Szenen zum Augenschmaus: Wenn sich das gedrillte Mädel durch die Lüfte schwingt, mittels Bodenrollen Laserfallen ausweicht, dem Feind in die Beine rutscht und ihn mit gezielten Tritten beharkt, kriegen Bruce-Lee-Anhänger leuchtende Augen.

Wird die Protagonistin von mehreren Rivalen bedrängt, muss allerdings jeder Treffer sitzen, ansonsten sinkt Konoko schnell unter der Wucht gegnerischer Schläge zusammen. Wer die vielen Wurfkniffe beherrscht, ist hier im Vorteil: Dann schleudern Sie Ihre Opfer kurzerhand auf die restlichen Angreifer, was selbige für einen Moment außer Gefecht setzt. Alternativ greift die Agentin aber auch zur Waffe, die dem Feind aus den Händen gleitet, sobald er getroffen wird. Zur Verfügung stehen diverse Schnellfeuergewehre, die vor allem im Nahkampf wirken, auf die Distanz aber wegen mangelnder Zielgenauigkeit versagen. Dann bietet sich die Benutzung des Raketenwerfers an, der auch in einer weiterentwickelten Version zu haben ist, in der die Geschosse das anvisierte Ziel verfolgen. Eine Rail-Gun, die dem aufmerksamen Beobachter bereits aus Schwarzenegger-Streifen oder dem indizierten *Q3A* bekannt

**CHAOS PUR** Aus den oberen Stockwerken rummst es, Scheiben zerbersten und Projektile jagen durch die Luft - wir nehmen währenddessen einen Gegner aufs Korn.

**SCHWERE GESCHÜTZE** Dieser unangenehme Zeitgenosse wird noch öfter einen Auftritt haben: Er beharkt Konoko mit einer besonders destruktiven Waffe.

**LASERSHOW** Der erste Obermotz kommt in Form einer Maschine und schießt Lenkraketen. Um ihn auszuschalten, muss Konoko den Sensoren ausweichen.

**Bevor es ernst wird, müssen Sie Konoko durch einen Trainingsparcours führen, der die grundlegende Steuerung erläutert.**

sein dürfte, ist ebenso mit von der Partie. Im Gegensatz zum handelsüblichen 3D-Shooter darf sich Konoko kein ganzes Arsenal an solchen Gerätschaften in den Rucksack packen, sondern nur je einen Schießprügel mit sich herumschleppen. Weil die Heldin aber weniger gelenkig ist, wenn sie gerade einen Ballermann führt und die Munition ohnehin im Nu verschossen ist, werden die meisten Gegner kurzerhand verkloppt. Letztere wehren sich nicht nur mittels Knarren, sondern zücken auch regelmäßig die Fäuste, verfügen sie doch über ein einzigartiges Schlagrepertoire: Die Bösewichte weichen oftmals gezielt aus, greifen Konoko von hinten an oder kontern mit besonders gefährlichen Spezialattacken, die sich kaum abwehren lassen. Gelegentlich schnappen sich die Widersacher sogar herumliegende Pistolen bereits entwaffneter Figuren, um Ihnen noch mehr einzuheizen. Wird die Situation daraufhin besonders heikel, helfen Hyposprays, die den Energiebalken in die Höhe treiben, bevor sich dieser endgültig

**AUGEN ZU UND DURCH** **Die Strahlenpistole blendet und lähmt Gegner – das verschafft genügend Zeit, um einen Angriff zu starten.**

**MEINUNG**

**Auf dem PC gab es nie schönere Box- und Kickduelle zu bestaunen.**

**Thomas Weiß**

Zweifellos hat Konoko Qualitäten aufzuweisen, die man im PC-Bereich bisher vergeblich gesucht hat – ob die Dame letztlich massenkompatibel ist, bleibt allerdings abzuwarten. Der westliche Computerspieler kann sich erfahrungsgemäß nur schwerlich mit dem scheinbar kindlichen Manga-Stil anfreunden, der sich durch das gesamte Spiel zieht. Bei der Grafik haben es die Programmierer dann auch prompt übertrieben: Anime bringt doch nicht zwangsläufig farblose Texturen und langweiliges Leveldesign mit sich! Aber genau damit wird der Spieler konfrontiert. Sieht man von der Optik ab, kann *Oni* mit seinem simplen, aber motivierenden Haudrauf-Spielprinzip begeistern. Und was die Speicherfunktion angeht, kann ich nur eine Entwarnung aussprechen: Nach jedem der nicht allzu langen Abschnitte wird das Spiel automatisch gesichert, der Frust hält sich folglich in Grenzen und Quicksave-Ausschweifungen sind nicht zu befürchten.

## Testcenter — Oni

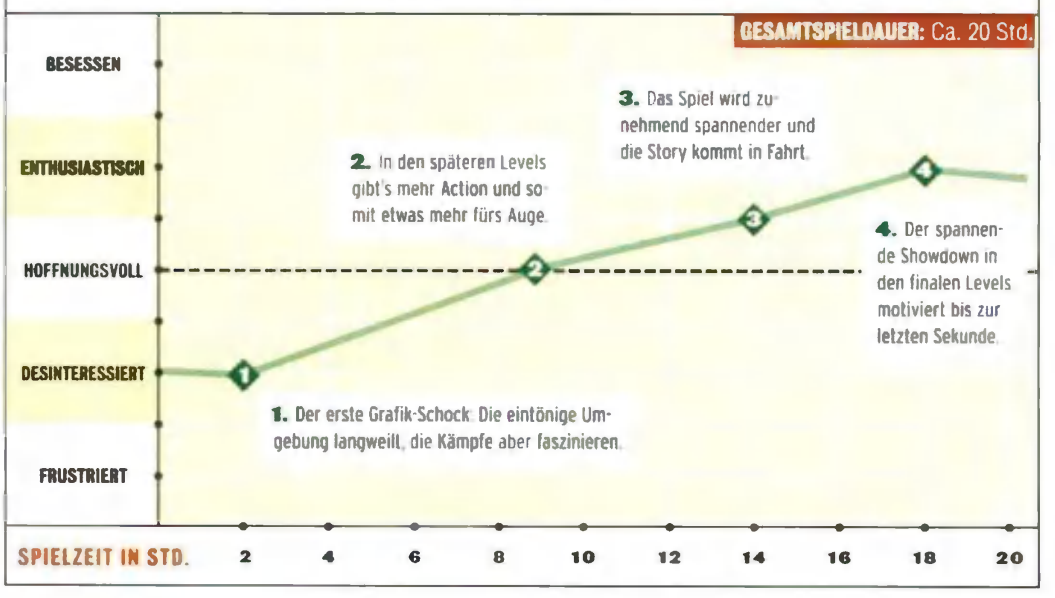
### SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

| | PROZESSOR | Pentium 200 MMX | | PentiumII 300 | | K6-2 400 | | Celeron 400 | | PentiumIII 500 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | RAM | 32 | 64 | 64 | 128 | 64 | 128 | 64 | 128 | 64 | 128 |
| **Software** | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **G400** Matrox Millenium G400 | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **Rage128** Ati Rage Fury | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **RIVA TNT** Creative Graphics Blaster TNT | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **TNT2 Ultra** Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **Savage4** | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **Voodoo2** Diamond Monster 3D II | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **Voodoo Banshee** Diamond Monster Fusion | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **Voodoo3** 3dfx Voodoo3 3000 AGP | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1.024 x 768 | | | | | | | | | | |
| **GeForce** | 640 x 480 | | | | | | | | | | |
| | 800 x 600 | | | | | | | | | | |
| | 1024 x 768 | | | | | | | | | | |

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

### DIE MOTIVATIONSKURVE

Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad flimmert die Endsequenz nach gut 15 Stunden über den Bildschirm – wer aber öfters stirbt, muss wegen der fehlenden Speicherfunktion mehr Zeit investieren.



**UNFAIRER KAMPF** Während der Gegner mit automatischen Waffen droht, zückt Konoko lediglich ihre Fäuste und muss entsprechend viele Treffer einstecken.

**RÜCKSTOSS** Je nach Waffenpower muss Konoko mit einem Rückstoß beim Feuern rechnen: Hier verzieht sich das Fadenkreuz nach einem Schuss.

dem Ende zuneigt. Wer sich mehr Aufputschmittelchen gönnt als nötig, stirbt nicht etwa einen Drogentod, sondern läuft zur Höchstform auf - dann sind Schläge mit feurigen Lichteffekten untermalt und für kurze Zeit doppelt wirksam.

Ab und an kriegen Sie es auch mit Rätseleinlagen zu tun, die sich auf die üblichen Schalterpuzzles beschränken: Diverse Konsolen steuern Türmechanismen, deaktivieren Sicherheitsanlagen und geben folglich bei Betätigung neue Areale frei. Komplizierte Denksportaufgaben fehlen völlig, der Spielablauf ist zum größten Teil auf actionreiche Kampfszenen ausgelegt: Konoko prügelt sich die meiste Zeit in tristen und eintönig texturierten Umgebungen, darunter Fabrikanlagen, Flughäfen oder Biolabore. Die eckige Levelarchitektur vermittelt dabei eine trostlos-sterile, wenn auch futuristische Atmosphäre. Manga-Fans wird's freuen, andere sehnen sich wehmütig nach knallbunten Arealen, die beispielsweise eine Julie Strain unsicher macht.

Thomas Weiß

**MEINUNG**

**Anime hin oder her – dem Spiel fehlt es an Ideen.**

Florian Stangl

Das Kampfsystem ist komplex, der Spielablauf zu seicht: Während *No One Lives Forever* ein Feuerwerk an knalligen Ideen abliefert, beschränkt sich *Oni* auf einfältige Schalterrätsel ohne Überraschungen. Das mag für Freunde unkomplizierter Action gelegen kommen, ich persönlich fühle mich in der farblosen Welt aber unterfordert. Auch wenn die Klopperei als solche Laune macht, vermiesen Detailfehler den Spaß. Wieso ich beispielsweise nicht die Steuerung frei konfigurieren kann, wird wohl ein Rätsel bleiben - von der fehlenden Speicherfunktion ganz zu schweigen. Abgesehen davon, ist der Spaß aber ohnehin schon nach knapp 15 Stunden vorbei, wenn Sie nicht gerade auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen. Denn dann geht es in den späteren Levels derartig heftig zur Sache, dass Konoko schon fast im Sekundentakt den virtuellen Tod stirbt.

## TESTURTEIL Oni

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **DS9: The Fallen** 02/01
  Für *Star Trek*-Anhänger trotz stockender Rätseleinlagen erste Wahl.
- **American McGee's Alice** 01/01
  Die Gruselversion von *Alice*: grafisch und spielerisch hervorragend
- **Rune** 12/00
  Wer die Holzhammermethode bevorzugt, ist mit Ragnar gut beraten.
- **Giants** 02/01
  Knallbunt, abgedreht und wegen noch fehlender Speicherfunktion ärgerlich.
- **Oni** 03/01
  Konoko schlägt stilvoller als die Konkurrenz, muss sich aber in arg tristen Umgebungen tummeln.

**GRAFIK** Ausreichend
Monotone Texturen, dafür tolle Figuren.

**SOUND** Gut
Klasse Sound, aber grässliche Kampfschreie.

**STEUERUNG** Gut
Bis auf kleine Details durchdacht und intuitiv.

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

**77 % SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 266 | PentiumIII 600 |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 12xCD-ROM | 24xCD-ROM |
| HD: 800 MB | HD: 800 MB |

**GRAFIK**
- ✘ Software
- ✘ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✔ Open GL

**SOUND**
- ✘ EAX (SBLive!)
- ✘ Aureal 3D
- ✘ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD -
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ✘

Geiles Teil?

Heisse Nummer:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

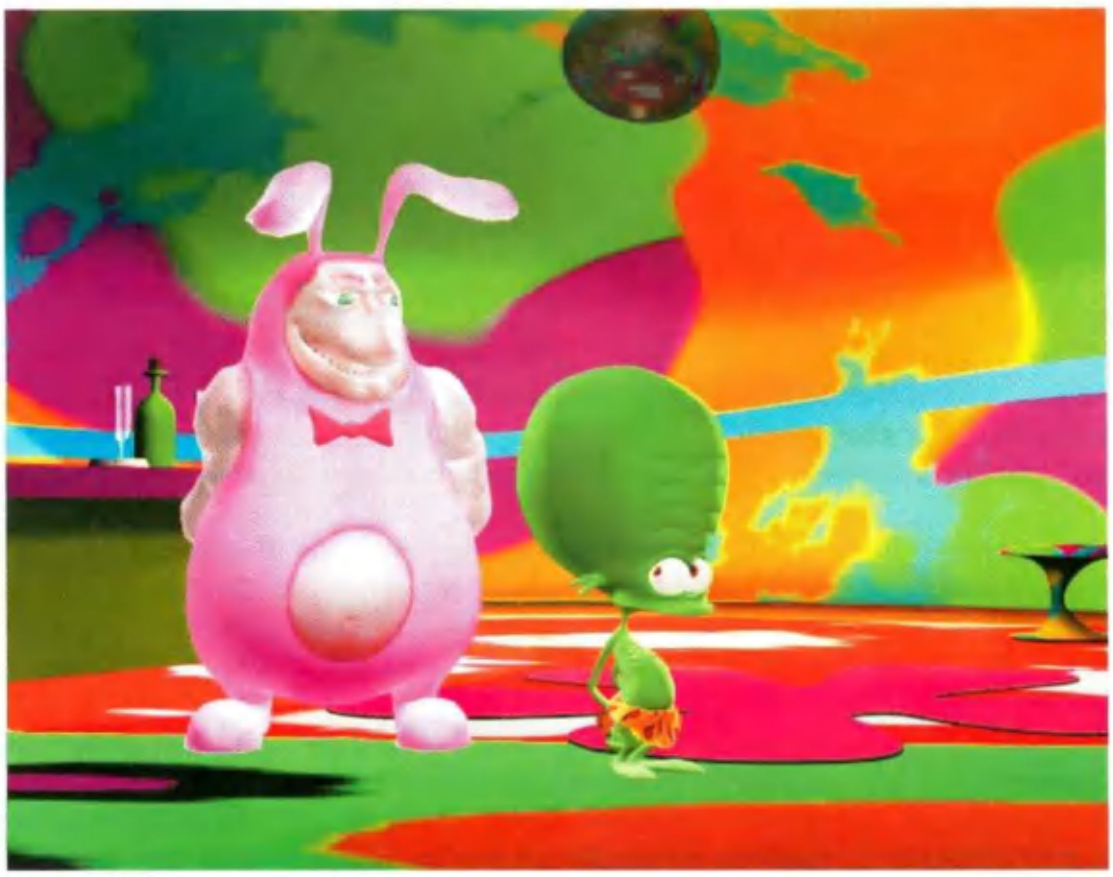
# Schweinereien im Weltall

Neue Hoffnung für Abenteurer? Stupid Invaders richtet sich an Fans klassischer Grafik-Adventures.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Xilam** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **8. Februar 2001** ■ USK **Ab 6 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- Mehr als 150 Locations
- Über 50 Charaktere
- Alle fünf Hauptdarsteller können gesteuert werden
- Knapp 3 Gigabyte an Daten auf 4 CDs
- Professionell übersetzte deutsche Version



**HOBBYFILMER** In seiner kuscheligen Jungesellenbude zwingt der rosarote Plüsch-Wüstling Nelson die transsexuelle Candy zu jugendgefährdenden Probeaufnahmen.

**MEINUNG**

**Witzigkeit kennt keine Grenzen, Witzigkeit kennt kein Pardon ...**

Sascha Gliss

Zart besaitete Naturen werden angesichts geschmacklicher Entgleisungen im Minutentakt mit *Stupid Invaders* nicht glücklich werden. Über aus Kuhmist hergestellte Kunstwerke und ähnliche Nettigkeiten sollte man zumindest ansatzweise lachen können. Viel schwerer wiegen aber die kleinen Designfehler. So fehlt beispielsweise die genreübliche „Lebensversicherung": Die Helden segnen oft und gern das Zeitliche. Angesichts des Fehlens einer automatischen Speicherfunktion ist dies doppelt ärgerlich. Solide hingegen die Rätsel: Obwohl einige Kopfnüsse in die Kategorie „Such den Hotspot auf schwarzem Hintergrund" gehören, fehlt es nicht an logischen Aufgaben, die auch den Könner fordern.

**Unnötige Design-Patzer und derber Fäkal-Humor zerren bisweilen an den Nerven des Spielers.**

**Fans der unerschrockenen X-Akten-Sammler Mulder und Scully ahnen es schon seit langem: Die Außerirdischen sind mitten unter uns.**

Fünf mehr oder weniger unterbelichtete Exemplare der Gattung „kleines grünes Männchen" machen mit ihrem Schiff auf der Erde Bruch und hausen fortan in einer abrissreifen Einfamilien-Ruine. Eines Tages hat Etno, der smarte Wissenschaftler des Quintetts, das Ufo repariert und drängt zum Aufbruch. Bevor die Freunde jedoch wissen, was los ist, taucht Kopfgeldjäger Bolok auf und friert vier der gestrandeten Aliens kurzerhand ein. Der fünfte Außerirdische, Bud, entkommt den Strahlen aus Boloks Eiskanone. An dieser Stelle schaltet sich der Spieler ins abenteuerliche Geschehen ein und verhilft den extraterrestrischen Trotteln zur Flucht.

Im Gegensatz zu vielen aktuellen Adventures präsentiert sich *Stupid Invaders* im traditionellen 2D-Look. Sämtliche Charaktere wurden zwar in 3D modelliert, agieren aber vor zweidimensionalen Hintergrundgrafiken. Bei der Steuerung verließ man sich auch auf erprobte Konzepte. Per Handcursor dirigieren Sie die Helden durch die Landschaft. Streichen Sie mit dem Zeiger über manipulierbare Gegenstände (Hotspots), verwandelt sich die Hand in Aktionssymbole wie „Reden" oder „Benutzen". Ein Druck auf die Leertaste öffnet das Inventar, in dem Sie Gegenstände verwahren oder miteinander kombinieren können.

Sascha Gliss

**SCHLECHTE LAGE** Der eiskalte Profikiller Bolok gerät in arge Bedrängnis.

**SCHLAGENDES ARGUMENT** Der unfreundliche Handwerker rückt nur nach Gewalteinsatz seine Gasflasche heraus.

## TESTURTEIL Stupid Invaders

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Grim Fandango** 1/99 — Abenteuer im Jenseits: Hervorragendes 3D-Adventure.
- **Stupid Invaders** 3/01 — Grafisch top, spielerisch mittelmäßig. *Stupid Invaders* erreicht nie die Klasse der *Monkey Island*-Reihe.
- **Flucht von Monkey Island** 1/01 — Guybrushs viertes Abenteuer nutzt die *Grim Fandango*-Technik.
- **Discworld Noir** 7/99 — *Discworld* meets Humphrey Bogart - spannend und witzig.
- **Curse of Monkey Island** 1/98 — Comic-Adventure auf gewohnt hohem LucasArts-Niveau.

**GRAFIK** ..... Sehr gut
Liebevoll gestaltete Figuren und Hintergründe.

**SOUND** ..... Gut
Groovige Musik, größtenteils passende Sprecher.

**STEUERUNG** ..... Befriedigend
Etwas lieblos gehaltenes Inventar.

**MEHRSPIELER** ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden

**78%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 266 | Pentium II 350 |
| 16 MB RAM | 64 MB RAM |
| 12xCD-ROM | 32xCD-ROM |
| HD: 400 MB | HD: 3000 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✔ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✘ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung ..... 4

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

VK&K, Frankfurt

# HEROES™ CHRONICLES

## FANTASY-STRATEGIE VOM FEINSTEN

EINE REIHE AUS DER WELT VON HEROES OF MIGHT AND MAGIC™

Ab Ende Januar im Handel.

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

©2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes of Might and Magic, Heroes, New World Computing and their respective logos, are trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

Might and Magic Qualitätsprodukt

www.mm-universe.de

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

# Knallharte Klon-Krieger

Mit taktischen Spielelementen richtet sich Rages bleihaltige Ballerorgie an Fans der Battle-Zone-Reihe.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Rage** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2001** ■ USK **Noch nicht bekannt**

**AUF EINEN BLICK**

- Luft-, Land- und Seeeinheiten
- 21 Missionen
- 10 Einheiten
- 8 Waffensysteme
- Wechselnde Tag- und-Nacht-Zyklen

■ **FEUERZAUBER** Solche knallbunten Explosionen im XXL-Format sind in Hostile Waters an der Tagesordnung. Trotzdem stellt die Spielgrafik aufgrund wenig detaillierter Objekte und unansehnlicher Texturen nur gehobenes Mittelmaß dar.

**Wenn sich die Macher der Ballerorgie *Incoming* an ein neues Projekt wagen, werden Freunde der gnadenlosen Action hellhörig. *Hostile Waters* setzt ebenfalls auf beinharte Ballerei, gewürzt mit einer Prise Taktik.**

Wir schreiben das Jahr 2032. In einem Krieg von unvorstellbaren Ausmaßen wäre es der Menschheit beinahe gelungen, sich selbst vom Antlitz der Erde zu tilgen. Doch in buchstäblich letzter Minute besinnt man sich eines Besseren und jagt die alten Machthaber zum Teufel. Die Überlebenden machen sich nun daran, eine neue und bessere Welt zu schaffen, in der Frieden und Wohlstand herrschen. Ermöglicht wird das durch den Einsatz von Nanotechnologie. Mithilfe winziger Roboter, die Materie auf atomarer Ebene umstrukturieren, lassen sich aus Abfällen sämtliche Gegenstände des täglichen Lebens problemlos herstellen. Einige Jahre lang scheint der Plan auch aufzugehen: Die Großstädte erblühen zu neuem Leben, mutierte Pflanzen reinigen die Atmosphäre und riesige Sonnenkollektoren im Orbit versorgen die Erde mit sauberer Energie. So viel Friede, Freude, Eierkuchen ruft natürlich finstere Mächte auf den Plan. Hochrangige Mitglieder der alten Regierungen gründen heimlich eine bitterböse Terrorgruppe und erschaffen mittels Nanotechnik waffenstarrende künstliche Atolle im Südpazifik. Von hier aus wollen die finsteren Burschen mit Massenvernichtungswaffen die alte Weltordnung wiederherstellen. Daraufhin stellen die ehemaligen Freiheitskämpfer eilig eine kleine Streitmacht auf, die dem kriegerischen Treiben ein Ende bereiten soll. Da die Menschheit inzwischen allerdings das Kriegshandwerk verlernt hat, müssen die Kämpfer per Nanotechnologie geklont werden.

Als Spieler übernehmen Sie das Kommando über den altersschwachen Flugzeugträger Anteus, der gleichzeitig als Startbahn, Kommandozentrale und Nachschubfabrik fungiert. Sie beginnen Ihren Einsatz an Bord des Trägers, wo Sie sich im Planungsraum auf der holografischen Karte einen Überblick über die taktische Situation verschaffen oder im Nachschubraum neue Einheiten requirieren. Die Baupläne für Kampfhubschrauber oder Panzer (und deren Piloten) sind in den Datenbanken des Trägers gespeichert. Mit dem so genannten Soulcatcher-Chip wurden die Persönlichkeiten der härtesten Kämpfer des Krieges digitalisiert, die somit praktisch unsterblich sind. Wird ein Soldat

**AUF TUCHFÜHLUNG** Die Bordkanone des Kampfhubschraubers ist nur auf kurze Distanz effektiv. Der Heli trägt auch zielsuchende Raketen.

**BOMBER IM ANFLUG** Wie im Klassiker Incoming steuern Sie in einigen Missionen einen Geschützturm und geben der Basis Feuerschutz.

**Neben den abwechslungsreichen Missionen sprechen vor allem die spektakulären Spezialeffekte für Hostile Waters.**

getötet, erschaffen Sie ihn mitsamt seinem Vehikel einfach neu.

Um eine Einheit bauen zu können, müssen Sie außerdem über die entsprechende Energiemenge verfügen. Diese universelle Währung sammeln Sie mithilfe der Recycling-Einheit Scarab, die Trümmer, Fahrzeuge oder Gebäude in reine Elektrizität umwandelt. Ein weiteres Arbeitstier in Ihrem Hangar ist der Transport-Helikopter, mit dem Sie eigene Einheiten in entlegenes Gebiet bringen oder fremde Technologien einsammeln.

Sobald die wichtigsten Einheiten gebaut sind, können Sie auf der taktischen Karte in aller Ruhe erste Befehlsketten und Wegpunkte festlegen. Sind alle Befehle gegeben, bringt Sie ein Mausklick direkt aufs wässrige 3D-Schlachtfeld. Jede Einheit in *Hostile Waters* wird standardmäßig von der Künstlichen Intelligenz ihres Piloten gesteuert. Als Kommandant können Sie Ihren Kämpfern wie auf der Übersichtskarte per Befehlsmenü Anweisungen geben. Wer es etwas aufregender mag, setzt sich selber ans Steuer der Kampfhubschrauber, Hovercrafts und Panzer. Die Vehikel steuern sich alle ähnlich simpel: Mit Maus und Tastatur ändern Sie die Fahrtrichtung, ein Linksklick feuert das aktive Waffensystem ab. Oft genügt allerdings das Ausschalten aller gegnerischen Einheiten nicht: Neben dem Erobern und Erforschen neuer Technologien stehen bisweilen auch Rettungs- und Abfangmissionen an. Da die Gegner zudem oft über ein weit verzweigtes Radarnetz verfügen und Ihnen zahlenmäßig weit überlegen sind, sollten Sie neben einem schnellen Abzugsfinger auch über die richtige Taktik verfügen, um einen Auftrag mit Erfolg abzuschließen.

Sascha Gliss

**Interessantes Konzept, das leider nicht konsequent genug umgesetzt wurde.**

**Sascha Gliss**

*Hostile Waters* ist nichts anderes als ein als Genre-Mix getarntes Actionspektakel. Die umfangreichen Spieloptionen wie die taktische Karte und die verschiedenen Befehlsmenüs mögen anfangs noch beeindrucken, spätestens ab der fünften Mission verzichtet man freiwillig auf diese Gimmicks und steuert die Kampfeinheiten in kritischen Momenten lieber selbst. Der Taktikmodus, in dem das Spiel automatisch in den Pausemodus schaltet, erweist sich bei näherer Betrachtung als überflüssig, da hier lediglich starre Befehlsketten gegeben werden können. Die Künstliche Intelligenz der eigenen Truppen lässt bisweilen zu wünschen übrig, autonom handelnde Kämpfer stürzen sich gerne in aussichtslose Gefechte. Wer den Taktikpart links liegen lässt, wird allerdings feststellen, dass *Hostile Waters* nach kurzer Eingewöhnung ordentlich Spaß macht. Ausgeklügelte Missionen, knallbunte Explosionen und nicht zuletzt die fantasievolle Hintergrundgeschichte sind Motivation genug, die Erde ein weiteres Mal zu retten.

**ABRISSKOMMANDO** Wer die gegnerischen Ölfördertürme zerstört, legt unter Umständen die Produktion des Feindes lahm.

## TESTURTEIL Hostile Waters

**IM VERGLEICH**
**Die Alternativen kurz vorgestellt.**

- **Battle Zone 2** 12/99 — Gelungener Mix aus viel Action und etwas Echtzeitstrategie.
- **Wargasm** 1/99 — Innovative Schlachtensimulation mit Luft- und Bodeneinheiten.
- **Hostile Waters** 3/01 — Enttäuschender, weil überflüssiger Taktikpart; abwechslungsreiche Actionsequenzen mit viel Feuerzauber
- **Urban Assault** 10/98 — *Battle Zone*-Klon mit anspruchsvollen, aber eintönigen Missionen.
- **Incoming** 5/98 — Knallbuntes Ballerspektakel; technisch inzwischen überholt.

**GRAFIK** ..... Befriedigend
Bombastische Explosionen, hässliche Texturen.

**SOUND** ..... Gut
Lebendiger Funkverkehr, professionelle Sprecher.

**STEUERUNG** ..... Befriedigend
In fliegenden Einheiten gut, am Boden miserabel.

**MEHRSPIELER** ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

**67 %**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 233 | Pentium III 600 |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 8xCD-ROM | 12xCD-ROM |
| HD: 100 MB | HD: 650 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✘ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

Genau Dein Ding?
Genau Deine Nummer:
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# Griff in die Trickkiste

Auf den Spuren von BMX-Legende Dave Mirra zeigen Sie waghalsige Manöver mit dem geländetauglichen Drahtesel.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Z-Axis** ■ ANBIETER **Acclaim** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- 12 unterschiedliche Strecken
- 10 Weltklasse-Fahrer mit individuellen Fähigkeiten
- Bewegungen lassen sich zu mehr als 1.300 Stunts kombinieren
- Abwechslungsreiche Spielmodi
- Stimmiger Soundtrack

**Was haben Dave Mirra und Tony Hawk gemeinsam? Beide sind Funsport-Ikonen, die Publikum und Konkurrenz mit halsbrecherischen Stunts in ehrerbietiges Staunen versetzen. Während Tony Hawk dabei auf das Skateboard schwört, greift Dave Mirra auf ein BMX-Freestyle-Rad zurück.**

Und genau das ist auch Ihre Aufgabe im gleichnamigen Computerspiel: Im Wettstreit mit den besten BMX-Akrobaten müssen Sie beweisen, dass Sie mit einem Drahtesel mehr draufhaben, als brav den Radweg langzurollen und unaufmerksame Fußgänger mit der Klingel zu erschrecken. Glücklicherweise nur virtuell, denn die verrückten Aktionen wie Tailwhip, Lipslide oder Disaster würden jedem normalen Pedalentreter augenblicklich mehrere Wochen Streckverband oder Schlimmeres einbringen. Da sich die Einzel-Stunts beliebig kombinieren lassen, sorgen sage und schreibe mehr als 1.300 Tricks für reichlich Abwechslung. Je nach Spielmodus und Strecke sind die Anforderungen unterschiedlich: Während Sie in der Half-Pipe möglichst viele Punkte durch erfolgreiche Trickvariationen ergattern müssen, steht auf diversen Geländestrecken die Bewältigung vorgegebener Aufgaben an. So müssen Sie etwa in einer bestimmten Zeitspanne über Hindernisse springen oder bestimmte Wegpunkte erreichen. Als Eingabegerät empfiehlt sich ein gut ausgestattetes Gamepad, um komfortabel auf alle Funktionen zugreifen zu können. Aber selbst damit sind zunächst einige Übungsfahrten erforderlich, da der Schwierigkeitsgrad von Beginn an recht hoch ist. Erst wenn Sie die Tricks im Schlaf beherrschen, haben Sie Chancen, die Anforderungen der Parcours erfolgreich zu meistern und damit neue Outfits, Bikes und Strecken freizuschalten. Größter Kritikpunkt des Spiels ist die dürftige Grafik. Während die Animationen der Pixelakrobaten ganz ordentlich sind, wirkt die unbelebte Umgebung trist, die Texturen blass und grob. Darüber hinaus trüben Clipping-Fehler den Spielspaß. Immerhin sorgen renommierte Acts wie Cypress Hill, Pennywise und die Deftones für passende musikalische Unterhaltung.

Georg Valtin

**HOCH DAS BEIN!** Die Animationen der Tricks sind im Gegensatz zur Umgebung gut gelungen. Hier dient eine trockengelegte Pool-Anlage als Übungsgelände.

**Da sich die Einzel-Stunts beliebig kombinieren lassen, sorgen sage und schreibe 1.300 Tricks für reichlich Abwechslung.**

**MEINUNG**

**Trotz grafischer Schwächen: Ich bin jetzt überzeugter BMX-Fan!**

**Georg Valtin**

Wer hätte gedacht, dass ausgerechnet dieses Spiel den berühmt-berüchtigten „Das muss doch zu schaffen sein"-Effekt bei mir auslöst. Und auch wenn die geforderten Stunts zunächst unmöglich erscheinen: Nach diversen Versuchen gelingen sie dann doch, was die Motivation sehr hochhält. Dafür sorgt auch der gelungene Soundtrack, der selbst nach dem zehnten Durchlauf nicht langweilig wird.

**ALLES INTAKT** Bei diesem waghalsigen Manöver schaut unser Pixelakrobat mal nach, ob das BMX-Rad auch noch ganz ist.

**TESTURTEIL** Dave Mirra Freestyle BMX

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Tony Hawk's Pro Skater** 1/2001 — Klasse Musik, klasse Bedienung, klasse Tricks - klasse Spiel.
- **Supreme Snowboarding** 1/2001 — Technisch und spielerisch gelungene Umsetzung des rasanten Wintersports.
- **MTV Sports Skateboarding** 12/2000 — Trägere Steuerung und weniger Abwechslung als bei Tony Hawk.
- **Dave Mirra BMX** 3/2001 — Actionreich und dank schöner Spielmodi motivierend, grafische Schwächen mindern den Spielspaß.
- **Snow-Wave Avalanche** 3/99 — Enttäuschende Snowboard-Simulation mit Frust-Garantie.

**GRAFIK** ..... Befriedigend
Animationen okay, Umgebung und Texturen trist.

**SOUND** ..... Gut
Der passende Soundtrack sorgt für Laune.

**STEUERUNG** ..... Gut
Umfangreich, mit Gamepad ordentlich spielbar.

**MEHRSPIELER** ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

**73%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 200 | Pentium II 300 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 12xCD-ROM |
| HD: 270 MB | HD: 300 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✘ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

Hercules®

Game Theater XP

# KANN SICH AUCH VON HINTEN SEHEN LASSEN!

**GAME THEATER XP IST DIE KOMPLETTE SOUNDLÖSUNG FÜR IHREN PC:**

- LUPENREINER 3D-SOUND FÜR DIE AKTUELLEN GAMES
- SURROUND-SOUND AUF 2, 4 ODER 6 LAUTSPRECHERN MIT POWER DVDS ZERTIFIZIERTEM DOLBY DIGITAL DECODER
- MUSICSTATION FÜR COOLE MP3-REMIXES

**Lieferumfang:**
PCI-Soundkarte
Externes Anschluss-Rack
Verbindungskabel
Power DVD 3.0
Yamaha Soft Synthesizer S-YXG50
ACID Xpress
...und weitere Anwendungen

**www.hercules.com**

Copyright Guillemot Corporation 2000. Game theater XP und Hercules sind Warenzeichen und/oder registrierte Warenzeichen der Guillemot Corp. Alle Rechte vorbehalten.
VideoStudio ist ein Warenzeichen von Ulead Systems, Ligos und Go Motion sind registrierte Warenzeichen, LSX-MPEG ist ein Warenzeichen der Ligos Corporation.
PrimoCD Plus ist ein Warenzeichen von Prassi Europe. Alle anderen Warenzeichen sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer. Fotos sind nicht bindend.
Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden und können in verschiedenen Ländern variieren.

# Alles nur geklaut ...

... und zwar von Age of Empires 2. Dessen Klasse erreicht die Kopie aufgrund spielerischer Mankos nicht.

- ENTWICKLER **Related Design Software**
- VERTRIEB **Data Becker**
- PREIS **Ca. DM 80,-**
- ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen**
- USK **Ab 12 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- *Age of Empires*-Spielkonzept
- 4 Rassen
- 26 Missionen
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 20 Multiplayer-Karten
- Zeitlich zwischen 1820 und 1890 angesiedelt

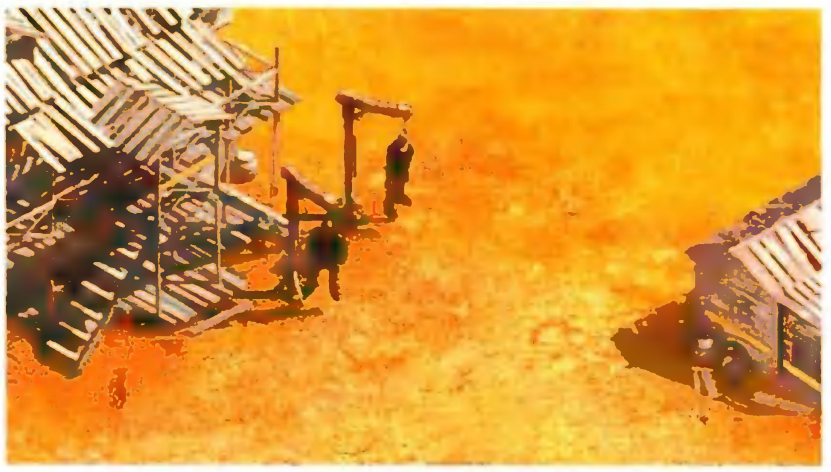
**HUGH!**
Indianer und Cowboy auf dem PC spielen? **Mit America haben Sie dazu die Gelegenheit.**

**Der Wilde Westen in *America* ist so klischee- und bleihaltig, wie er in den 60ern fürs Kino geschaffen wurde: Coole Cowboys, schießwütige Desperados und unterdrückte Indianer prägen das traditionelle Bild inmitten der staubig-orangefarbenen Einöde.**

**FEIND IN SICHT** Die amerikanische Reiterkolonne macht kurzen Prozess mit dem Eindringling, der sich allein in unser Lager wagt.

Mehr als nur zwei Rassen im populären Echtzeitstrategiegenre scheinen so langsam dem Standard zu entsprechen, den die Spieler beim Erscheinen eines neuen Vertreters besagter Gattung erwarten. Dem wird *America* gerecht, indem gleich vier unterschiedliche Völker auf Ihr strategisches Händchen hoffen: Indianer, US-Amerikaner und Mexikaner sowie die Desperados, die einen schmutzigen Haufen Bilderbuchbanditen verkörpern. Sie dirigieren die vier Gruppen durch den anarchistischen Wilden Westen des 19. Jahrhunderts, einer Zeit blutiger Auseinandersetzungen zwischen unerschrockenen Pionieren und heimatverwurzelten Ureinwohnern. Demzufolge unterscheiden sich die Missionsziele in *America* deutlich von jenen ihrer Genrekollegen der Marke *Command & Conquer;* der Spieler begibt sich nicht auf die Jagd nach Tiberium, sondern kämpft um Landbesitz, Goldadern und die Freiheit.

Mit welcher Rasse Sie den Anfang wagen, steht Ihnen frei. Während die Indianer-Kampagne acht Missionen umfasst, bestreiten Sie lediglich je sechs Aufträge auf Seiten der anderen Parteien. Gänzlich Unerfahrene nehmen vorher das ausführliche Tutorial in Angriff, das den grundlegenden Spielablauf erörtert – Kenner der Materie dürfen aber gern sofort loslegen. Prinzipiell gilt: Wer *Age of Empires* beherrscht, fühlt sich in *America* nach wenigen Klicks zu Hause. Denn nicht nur äußerlich kann der Titel die Verwandtschaft mit der Referenz kaum verleugnen, auch inhaltlich gleichen sich die Konkurrenten frappierend. Sie stampfen ein Hauptlager aus dem Boden, bilden Arbeiter aus und verdonnern selbige zur Landarbeit. Je mehr Knechte sich abrackern, desto flinker landen die Stoffe auf Ihrem Konto, darunter Holz, Gold und Nahrung. Besonders kurios: Die Banditen brauchen zum Leben nicht Getreide und Büffelfleisch, sondern verarbeiten Holz kurzerhand zu Schnaps, der – Sorry, Frau Gesundheitsministerin – als Lebensmittelpendant fungiert. Sind ausrei-



**GALGENHUMOR** Zwei hängende Leichen zieren das düstere Hauptgebäude der Desperados, die nach Herzenslust rauben und morden.

**STILLGESTANDEN** Der Gebirgspass eignet sich besonders für Überfälle: Unsere Indianer stehen aufgereiht auf dem Plateau, um den US-General von der Anhöhe aus zu beharken.

**Vor jeder Mission schildert ein Oberhaupt den Auftragshintergrund – aber ohne spannungsgeladene Cutscenes.**

chend Wohnmöglichkeiten vorhanden, kreieren Sie im entsprechenden Gebäude Ihre Privatarmee. Je nach Rasse fällt diese unterschiedlich aus: Während die Indianer auf Bogenschützen setzen, verlässt sich der Rest lieber auf rauchende Colts. Wer eine örtliche Pferdezucht betreibt, darf sämtliche Einheiten darüber hinaus auf einen Vierbeiner platzieren, was sich in Geschwindigkeitsvorteilen niederschlägt. Später produzieren Sie mittels einer größeren Menge Gold, das verständlicherweise die meiste Zeit rar ist, destruktivere Waffen wie mobile Kanonen, die zwar langsam und mit niedriger Schussfrequenz daherkommen, aber dafür mächtige Zerstörungskraft besitzen. Physische Gewalt bleibt freilich nicht die letzte Alternative: Indianer schicken düstere Schamanen in die Schlacht, die verfluchen und beschwören, während die Mexikaner Nonnen und Priester ausbilden, deren Heilzauber angeschlagene Einheiten auf Vordermann bringen.

Beim Geplänkel enthüllen sich schließlich erste Designfehler: Nicht nur verkommt die Truppensteuerung aufgrund horrender Unübersichtlichkeit zum Glücksspiel, auch die Einheiten selber tänzeln lieber freudig durch die Gegend, anstatt endlich zu den Waffen zu greifen - die jämmerliche KI vermiest folglich das ein oder andere Scharmützel. Ansonsten entscheidet eine gesunde Mischung aus effektiven Einheiten über Sieg oder Niederlage: Wer mit zwei Fernkämpfern auf ebenso viele Speerkämpfer losgeht, zieht den Kürzeren. Hilfreich ist zudem ein Befehlshaber - befindet sich ein Kommandant unter den Truppen, steigt deren Moral beträchtlich. Gelegentlich besiegelt der Tod des Anführers das vorzeitige Spielende.

Der Sieg dagegen setzt den erfolgreichen Abschluss aller Missionsziele voraus: Mal steht die Rettung entführter Frauen an, dann wiederum befreien Sie Goldminen von Bösewichtern, geben Kutschen Geleitschutz oder beschränken sich auf simple Überraschungsangriffe. Nicht selten ändern sich Anweisungen, um dem Spieler eine dynamische Missionsstruktur vorzugaukeln. Das ist aber nicht spannender als ein einheitliches Auftragsziel, wenn packende Storyelemente fehlen. Und in dieser Beziehung mag *America* nicht so richtig in Fahrt kommen: Zwar lotsen Sie später Bekanntheiten wie Jesse James übers Spielfeld, aber die Stars lassen eine entsprechende Persönlichkeit vermissen.

Thomas Weiß

**Eine schlechte KI kostet das im Grunde höchst solide America Wertungspunkte.**

**Thomas Weiß**

Bereits die Bildschirmfotos machen deutlich, wie es um *America* steht: Das Wildwest-Strategical ist eine dreiste Kopie von *Age of Empires*. Während die vier unterschiedlichen Parteien anfänglich noch zum Experimentieren und Taktieren einladen, verkommt das Spielgeschehen im späteren Verlauf zum enttäuschenden Erlebnis: Inmitten des Kampfgeschehens stehen die Einheiten oft gänzlich untätig in der Gegend herum - die KI verdient hier eher die Bezeichnung künstliche Dummheit. Das ist tragisch, denn davon abgesehen macht *America* einen sehr positiven Eindruck: Große Gebäudevielfalt, originelle Einheiten und eine detaillierte Grafik sprechen für sich. Mit mehr Feinarbeit hätte sich das Spiel durchaus in höhere Wertungsregionen vorarbeiten können - so aber bleibt es eine grundsolide Echtzeitstrategie ohne nennenswerte Stärken.

**AUF DIESE STEINE KÖNNEN SIE BAUEN** Grafisch kann sich America sehen lassen: Der Detailgrad ist ähnlich hoch wie bei Age of Empires.

## TESTURTEIL America – No peace beyond the Line

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 – Größer, komplexer, schöner und ausgereifter als der Wildwest-Kollege.
- **C&C3: Tiberian Sun** 10/99 – Jüngster Spross der Kultserie, der zu motivieren weiß.
- **The Moon Project** 11/00 – Wer 3D bevorzugt, liegt mit dem *Earth 2150*-Nachfolger goldrichtig.
- **Dark Reign** 8/00 – Noch ein 3D-Ableger ohne Innovationen, aber mit einer Portion Spielspaß.
- **America** 3/01 – Hier wurde dreist geklaut und bei der Umsetzung geschlampt - kein ernst zu nehmender Konkurrent für *AoE2*.

**GRAFIK** Befriedigend
Hoher Detailgrad, aber insgesamt etwas eintönig.

**SOUND** Gut
Dudelmusik, dafür hervorragende Sprachausgabe.

**STEUERUNG** Ausreichend
Zuweilen umständlich, im Gefecht eine Zumutung.

**MEHRSPIELER** Gut
Dank vier Gruppierungen am spaßigsten.

**68%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 266 | Pentium III 500 |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 8xCD-ROM | 32xCD-ROM |
| HD: 470 MB | HD: 500 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✔ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✘ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

# Risikolos spekulieren

An der simulierten Börse verdienen Sie sich in Wall Street Trader eine goldene Nase.

**FAKTEN** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**AUF EINEN BLICK**

- 3 Börsen (New York, London, Tokio)
- 500 Nachrichten und Ereignisse, die Kurse beeinflussen
- Mehrspielermodus für bis zu 8 Spieler
- 7 Szenarios
- Echte Firmennamen

**ZUKUNFTSBRANCHE OBST** **Unsere Apple-Aktien entwickeln sich hervorragend und werden bald Gewinn bringend verkauft. Schade, dass es in der Realität nicht so einfach ist wie hier.**

**Als Jungunternehmer werden Sie mit der verantwortungsvollen Aufgabe betraut, einen bestimmten Geldbetrag durch geschicktes Anlegen zu vermehren. Das Einmaleins in Bullen- und Bärenkunde bekommen Sie gleich mit auf den Weg.**

Nach einem Tutorial gilt es, insgesamt sieben Szenarien erfolgreich zu bestehen. Dabei steht jeweils ein anderer Markt im Vordergrund, beispielsweise Musikindustrie, Softwarehersteller oder Internetunternehmen. Die Firmennamen sind übrigens echt, das sorgt beim Handel mit Amazon, Microsoft oder eBay für Atmosphäre. Leider bestimmen aber oft nicht die sporadischen Wirtschaftsnachrichten die Kurse, sondern Sie selbst: Da das Startkapital riesig ist, treiben Sie die Kurse mit Mega-Ordern gezielt in die Höhe und sahnen die Gewinne ab. Neben dem reinen Kauf und Verkauf der Werte können Sie zusätzliches Personal einstellen, um mit mehr oder weniger fairen Methoden den Markt zu beeinflussen. Beispielsweise verklagen Ihre Anwälte eine Firma, um deren Kurs ins Wanken zu bringen. Trotz all dieser Features fehlt dem *Wall Street Trader 2001* ohne tatsächliches Risiko und Geld natürlich der Reiz des echten Börsenhandels. Wer allerdings Ersteres scheut und Zweiteres nicht hat, wird mit dem Spiel zumindest eine Zeit lang gut unterhalten.

Georg Valtin

**Abwechslungsreiche, aber zu einfache Wirtschaftssimulation. Dennoch als Einstieg und Trockenübung für angehende Börsianer geeignet.**

**TESTURTEIL** Wall Street Trader 2001

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Pizza Connection 2** 12/00
  Ob als Gangster oder Hefefladenbäcker: So macht Geldverdienen Spaß.
- **Wall Street Trader 2001** 3/01
  Unterhaltsam und lehrreich für Einsteiger; Profis sind unterfordert und schwimmen im Spielgeld.
- **Business Tycoon** 6/00
  Ohne Tiefgang und durch dämliches Computerverhalten zu simpel.
- **Der Klomanager** 6/00
  Aus Fäkalien Geld zu machen, ist das Ziel dieses lustigen Programms.
- **Wall Street Tycoon** 6/00
  Völlig realitätsfern, einzig historische Missionen sorgen für Kurzweil.

**GRAFIK** Befriedigend
Charts sind halt nicht so der optische Hammer.

**SOUND** Befriedigend
Auf dem echten Parkett geht es erheblich lauter zu.

**STEUERUNG** Gut
Bis auf die teilweise umständliche Menüführung gut.

**MEHRSPIELER** Befriedigend
Kein wirklicher Unterschied zum Einzelspielermodus.

**57%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 166 | PentiumII 266 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 8xCD-ROM |
| HD: 100 MB | HD: 600 MB |

**GRAFIK**
✘ Software
✘ 3Dfx/Glide
✔ Direct 3D
✘ Open GL

**SOUND**
✘ EAX (SBLive!)
✘ Aureal 3D
✘ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD ..... 1
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

## KURZTESTS

### Snow Storm

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Amber Company**
■ ANBIETER **Phenomedia** ■ USK **Ab 6 Jahren**

**WINTER-IDYLLE** **Die stimmungsvolle Landschaftsgrafik lässt frösteln.**

Passend zur Jahreszeit brettern im Rennspiel *Snow Storm* mal nicht Porsche & Co. über Asphaltpisten, sondern kettengetriebene Schneemobile durch Winterlandschaften. Drei Pokale mit je drei Rundkursen warten auf strahlende Sieger. Technisch hat Entwickler Amber das eisige Rennspektakel ganz gut realisiert. So richtig Freude am Fahren - oder besser Schliddern - mag nicht aufkommen. Dazu sind die Kurse zu langweilig. Gas geben, bis der Bleifuß schmerzt, hin und wieder mal gemächlich das Steuer nach links oder rechts drehen, das war's dann auch schon. Kurze, knackige Strecken statt der gebotenen langatmigen Ovale - das wär's gewesen. *(rs)*

**SPIELSPASS** **50%**

### Hiebe für Diebe

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Madcat**
■ ANBIETER **Blue Byte** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**NICHT FEUERFEST** **Mit Streichhölzern machen Sie den Dieben Feuer unterm Hintern.**

Räuber und Gendarm im Siedlerland: Diebische Wikinger wollen Ihre Edelmetallvorräte mopsen, Sie müssen dies verhindern. Dabei sammeln Sie Punkte, indem Sie den Ansturm (pro Level zwei Minuten) mit gezielten Mausklicks auf die Spitzbuben aufhalten oder ihnen alternativ die schlafmützigen Wachen auf den Hals hetzen. Eingesammelte Bonusgegenstände schrauben die Punktzahl ebenfalls in die Höhe, wobei die Besten auf Blue Bytes Homepage verewigt werden. Das simple Minispiel macht zwar eine Weile Spaß, ist aber nicht mehr als ein Pausenfüller für geistige Auszeiten. Dafür enthält die CD Gimmicks wie Icons, Sounds sowie dekorative Skins für Winamp und ICQ mit Siedler-Motiven. *(gv)*

**SPIELSPASS** **19%**

# Cossacks
## - European Wars

# Eine neue Ära beginnt...

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet

**Jetzt im Handel!**

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: **www.cossacks.de**

- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Cossacks "... besticht durch die Liebe fürs geschichtliche Detail" Computer 26/2000 TESTSIEGER

"... technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert." PC ACTION (12/2000)

"Dieses Spiel hat alles, was der Aufbau- und Echtzeitstratege zu seinem Glück braucht" PC JOKER (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das alles..." gamblexx (12/2000)

cdv
www.cdv.de

# Schwammige Schlammschlacht

Mehr Grafik als Spiel, eher Flop denn Top: Offroad von Rage hat mehr Macken als ein Rallye-Reifen Profil.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Rage** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001** ■ USK **Noch nicht bekannt**

**AUF EINEN BLICK**

- 16 Geländewagen
- 9 Strecken
- 27 freigeschaltete Kurse
- 2 Mehrspielermodi

■ **DA LACHT DIE SONNE** Hübsche Grafikeffekte können nicht über eklatante Schwächen im Gameplay hinwegtäuschen.

**Wenn Rage ein Spiel entwickelt, legen die Designer offensichtlich einen Schalter im Kopf um: „Schön muss es sein, einfach nur schön", träumen Grafiker und Programmierer den gleichen Traum. Dabei verpennen die Schnarchnasen ungeniert lästige Details wie Steuerung, Sound und Spielspaß.**

Halleluja, Rage veröffentlicht ein Rennspiel! Das bedeutet superduperprächtige Grafik, mit der man die zu Weihnachten bekommene Hardware endlich mal richtig ausreizen kann. Den Freunden führt man staunend die rasant flitzenden Texturen vor und erfreut sich an unzähligen Spezialeffekten und Lichtgewitter, bis irgendwann einer der Kumpels schüchtern, aber bestimmt die Frage stellt: „Und wo ist das Spiel?" Aber der Reihe nach: *Offroad* ist ein actionlastiges Rennspiel, das keine offizielle Lizenz besitzt und von dicken Geländewagen handelt, die sich mit Vorliebe durch den Dreck wühlen. Das Angebot an Rennmodi ist Standard: Neben flotten Einzelrennen heizen Sie im Time-Trial-Modus gegen die Uhr über die Kurse. Positiv hebt sich die Meisterschaft ab, die es in sich hat. Anstatt einfach nur der Reihe nach verschiedene Kurse abzufahren, sind Sie Teil eines erfundenen Rennteams, das Sie während der Saison mit getunten Ausrüstungsgegenständen verstärkt. Damit fahren Sie hoffentlich viele Punkte ein, die Ihnen auch die Aufmerksamkeit der Konkurrenz bescheren. Mit denen pokern Sie dann immer wieder um neue Verträge, die Ihnen flottere Flitzer bescheren, aber auch entsprechende Leistungen verlangen. Fahren Sie beispielsweise nicht die vorher vereinbarten Punkte ein, wird der Vertrag fristlos gekündigt und Sie sind raus. Dieser Spielmodus wäre eigentlich ganz prickelnd, wenn da nicht die Steuerung für viel Ärger sorgen würde. Zusammen mit der schlampigen Fahrphysik sorgt

**IM DUNKELN IST GUT MUNKELN** Licht an, Augen zu und Vollgas – da lacht das Rallye-Herz.

**AUF UND NIEDER** Die meisten Kurse glänzen mit unzähligen Hügeln, Sprungschanzen und fiesen Schikanen, die das Steuern erschweren.

**DIE DÜMMSTEN AUTOFAHRER DER WELT** **Für Multiplayer-Freunde gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder sie nutzen das Netzwerk für eine Partie zu zweit oder sie ärgern sich mit dem ruckeligen Splitscreen herum.**

***Offroad* ist nicht viel mehr als eine Grafikdemo mit etlichen Macken.**

**Florian Stangl**

Hübsche Grafikdemo, wirklich. Aber, liebe Rage-Leute, habt ihr nicht was vergessen? Wie wäre es zum Beispiel mit einer Steuerung, die den Namen auch verdient und nicht an die Handhabung einer Pferdedroschke erinnert? Verbesserungswürdig ist auch die Fahrphysik: Selbst in einem actionlastigen Rennspiel nerven mich quietschende Reifen auf Sand, sich um die Mittelachse drehende Fahrzeuge und Spurts von 0 auf 100 km/h in 0,8 Sekunden. Schwer in Worte zu fassen ist der Sound, der wie Muttis Quirl klingt und mit Abstand das Schlechteste ist, das mir seit der Uralt-Konsole Atari VCS untergekommen ist. Einzig die fulminante Optik entschädigt verwöhnte Bleifüße. Angesichts der unglaublichen Hardware-Gier des Spiels kommen jedoch nur Besitzer von Edel-PCs in den Genuss.

**Das Angebot an Rennmodi ist Standard: Neben flotten Einzelrennen heizen Sie im Time Trial gegen die Uhr über die Kurse.**

dies für schwer zu beherrschende Geländewagen, für die es offenbar keine nachvollziehbaren Naturgesetze gibt. Die Strecken sind zahlreich, aber nur teilweise abwechslungsreich und intelligent angelegt. Teilweise sind sie als Rundkurse gestaltet und müssen mehrmals durchfahren werden, wobei hin und wieder eine zu entdeckende Abkürzung für ein schnelleres Vorankommen sorgt. Andere ähneln den aus *Need for Speed* bekannten, langen Kursen, die von A nach B durchfahren werden müssen. Aufwirbelndes Laub oder tanzende Schneeflocken lockern die Optik immer wieder auf, können aber nicht von den teils etwas lieblos gestalteten Streckenrändern ablenken. Getreu dem Motto „Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt" heben sich die Landschaften durch häufige Pop-ups hervor, da weiter entfernt liegende Berge oder Bäume plötzlich wie hingezaubert auf dem Bildschirm erscheinen. Mit einigen Einstellmöglichkeiten im Grafik- und Sound-Menü lassen sich viele Details verringern, um der Geschwindigkeit zulasten der Qualität auf die Sprünge zu helfen. Dennoch sollten nur Besitzer wirklich schneller Rechner mit mehr als 500 MHz den Kauf von *Offroad* ernsthaft in Erwägung ziehen. Ein besserer Kaufanreiz ist der mitgelieferte Mehrspielermodus auch nicht: Nur zwei Spieler können sich an einem PC (per ruckeligem, geteiltem Bildschirm) oder im Netzwerk gegenseitig die Sekunden abnehmen.

Florian Stangl

**SCHLANGENLINIEN** **In der Schweiz finden Sie einen der „A-nach-B-Kurse".**

## Mini-Testcenter

**Installiert und läuft**

- Beenden Sie unbedingt alle im Hintergrund laufenden Programme!
- Verwenden Sie die neuesten Grafiktreiber.

**SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC**

*(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)*

| | Pentium 200 MMX | K6-2 400 | Celeron 400 | Pentium III 500 |
|---|---|---|---|---|
| Software | | | | |
| G 400 | | | | |
| Voodoo2 | | | | |
| Voodoo3 | | | | |
| Riva TNT | | | | |
| Riva TNT 2 | | | | |
| GeForce | | | | |

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

**Kommentar**

Auf den meisten Grafikkarten ist der Geschwindigkeitseinbruch bei 32 Bit Grafiktiefe zu vernachlässigen.

**Die Schmerzgrenze**

Pentium 266 64 MB RAM 3D-Grafikkarte mit 4 MB

*Offroad* verlangt schnelle Hardware, lässt sich mit minimalen Details und niedriger Auflösung aber auch auf einem Rechner unterhalb der empfohlenen Mindestkonfiguration spielen.

## TESTURTEIL Offroad

**IM VERGLEICH**
**Die Alternativen kurz vorgestellt.**

- **Need for Speed: Porsche** 5/00
  Schönere Autos, bessere Grafik und viel mehr Spielspaß!
- **Colin McRae Rally 2.0** 1/01
  Die Rallye-Referenz: Das Fahrgefühl ist einfach nur grandios.
- **Pro Rally 2001** 1/01
  Optisch und spielerisch einfach spitze, knapp hinter *Colin 2.0*.
- **Insane** 12/00
  Wer „richtig" ins Gelände will, ist mit *Insane* gut bedient.
- **Offroad** 3/01
  Dröges Rennspiel mit Hardware fressender Grafik, schwammiger Steuerung und üblem Sound.

**GRAFIK** Sehr gut
Schick, wenn die Hardware mitspielt

**SOUND** Ungenügend
Die miesesten Sounds auf Zweitakter-Niveau

**STEUERUNG** Ausreichend
Grobmotorisch, ungenau und träge

**MEHRSPIELER** Ausreichend
Nur zwei Spieler per LAN oder Splitscreen

**51%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 300 | Pentium III 700 |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 8xCD-ROM | 8xCD-ROM |
| HD: 500 MB | HD: 500 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✘ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 2 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ✔

# Kampf den Unterdrückern!

Außerirdische Invasoren knechten die Menschheit. Kämpfen Sie in der Rolle der Rebellin Angel für die Freiheit!

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Red Storm** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Noch nicht bekannt**

**AUF EINEN BLICK**

- 11 Locations
- 23 Missionen
- 6 Charaktere
- Bis zu drei Charaktere pro Mission

**Die Erdbevölkerung war dem Ansturm der außerirdischen Catteni nicht gewachsen. Wer nicht in den blutigen Gefechten ums Leben kam, wurde in Internierungslager gepfercht. In der Haut der Untergrundkämpferin Angel stellen Sie sich in diesem Action-Adventure den Unterdrückern.**

**VIER FÄUSTE FÜR EIN HALLELUJA** In einigen Missionen folgen Ihnen ein oder zwei Mitstreiter, die Sie beim Kampf gegen die Wachen auf Wunsch automatisch unterstützen.

Sie beginnen Ihre Guerilla-Karriere in einem Internierungs-Camp – nichts wie raus hier und sich den Partisanen anschließen. Auf Ihrem Weg durch das 3D-Lager blicken Sie Angel über die Schulter. Ganz wie Genre-Kollegin Lara spurtet die angehende Straßenkämpferin auf Tastendruck los, duckt sich oder zückt eine Waffe. Artistische Einlagen wie Hechtrollen bleiben Angel allerdings verwehrt. Konfrontationen mit Wachen sollten Sie Ihrer Gesundheit zuliebe aus dem Weg gehen. Ein „Gefahr-o-Meter" informiert Sie – ähnlich wie in *Dark Project* – wann Sie riskieren, entdeckt zu werden. Sollte doch mal ein Posten im Weg stehen, wirkt ein Knüppelschwung aus dem Hinterhalt Beulen bildende Wunder. Alle 23 Missionen stellen Sie vor mehrere Aufgaben. Ein typischer Auftrag etwa führt Sie auf der Suche nach Medikamenten in ein Krankenhaus. Dort müssen Sie zunächst in Multiple-Choice-Dialogen in Erfahrung bringen, wo Sie die Pillen finden. Der Schlüssel zum Arzneischrank ist schnell aufgespürt. Doch wie überwindet man das elektronische Schloss an der Tür? Leider hilft das Spiel nicht mit Hinweisen, warum etwas nicht funktioniert oder welches Objekt des Rätsels Lösung bringen könnte. Hin und wieder ist deshalb schlichtes Ausprobieren oder systematisches Absuchen der Umgebung angesagt. Zudem steht allzu oft die Suche nach Schlüsseln, Codekarten oder Passwörtern auf dem Programm. Dafür sind die Puzzles in eine fesselnde Story und abwechslungsreiche Missionen eingebunden. Da gibt es Attentate, Intrigen und Lauschangriffe. In einigen Fällen können Sie auf ein oder zwei Mitstreiter zurückgreifen, die Ihnen entweder automatisch folgen oder Spezialaufgaben erledigen. Der verschrobene Tüftler Leo ist zum Beispiel immer dann an der Reihe, wenn Technik ins Spiel kommt.

Rüdiger Steidle

**Mehr Adventure als Action: Wer Gegnern aus dem Weg geht, lebt länger.**

**MEINUNG**

**Es lebe die Revolution! Für Angel lege ich dank der tollen Atmosphäre gerne Bomben.**

**Rüdiger Steidle**

Den glaubwürdigen Hintergrund zieht *Freedom* aus Anne McCaffreys gleichnamiger Science-Fiction-Romantrilogie. Charaktere und Dialoge stehen der Vorlage kaum nach und machen das Action-Adventure zur spannungsgeladenen Abenteuer-Story. Schade, dass technische Mängel bei der Grafik und der KI sowie manche Trial&Error-Puzzles das Spielvergnügen trüben.

**SPEZIALIST AM WERK** Manche Puzzles erfordern das Zusammenspiel aller drei Charaktere. Die Kiste etwa kann nur Techniker Leo öffnen.

## TESTURTEIL Freedom: First Resistance

**IM VERGLEICH**
**Die Alternativen kurz vorgestellt.**

- **Deus Ex** 1/01 – Mehr Action als Adventure. Spiel des Jahres 2000.
- **Monkey Island 4** 1/01 – Wer auf Adventure pur steht, findet derzeit nichts Besseres.
- **Tomb Raider 5** 1/01 – Lara Crofts Abenteuer sind zwar leicht angegraut, aber perfekt gemacht.
- **Freedom: First Resistance** 3/01 – Das Action-Adventure zieht seine Spannung ganz aus der Story, kleine Schwächen stören den Spaß.
- **Blair Witch Vol. 1** 12/00 – Gepflegtes Gruseln, bei der Handlung wie bei der Steuerung.

**GRAFIK** Befriedigend
Schönes Leveldesign, aber allzu blasse Texturen.

**SOUND** Gut
Sprecher und Musik können überzeugen.

**STEUERUNG** Gut
Leicht zu erlernen

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

**77 %**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 300 | Pentium II 450 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 4xCD-ROM |
| HD: 220 MB | HD: 550 MB |

**GRAFIK**
- ✘ Software
- ✘ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✘ Open GL

**SOUND**
- ✔ EAX (SBLive!)
- ✘ Aureal 3D
- ✘ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD –
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**
ForceFeedback ✘

# sei unfair

**Cyclone FX**
Force Vibration



**Hammerhead FX**
das bessere Gamepad

**Axis Pad**
Metallic Gehäuse

**FX Racing Wheel**
Force Feedback

Unsere FX Produkte geben Dir heftige Force Vibrations

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0.24/Min.)

INTERACT

www.interact-europe.com

# Star-Trek-Alltag

Wenn das Captain Kirk wüsste: Die Enterprise mutiert zur Weltraum-Bleiente.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Taldren** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- Über 1.000 Schiffsmodelle
- 8 Fraktionen
- Kampagnen-Modus mit zufallsgenerierten und vorgefertigten Missionen
- 3 Trainingseinsätze
- Skirmish-Modus mit Missionsgenerator

**WELTRAUM-WIRRWARR** **Drei Schiffe gleichzeitig zu kommandieren, erfordert trotz komfortabler Automatik-Funktionen einiges an Koordinationsvermögen.**

**Sternzeit 11467,8, Logbuch des Captains: Das Sternflottenkommando hat uns eine Holo-Sim zur Verfügung gestellt, mit der wir taktische Weltraumgefechte nachstellen.**

Dabei nimmt die Mannschaft nicht auf der Brücke Platz, sondern betrachtet das Geschehen in den Weiten des Alls. Unser Schiff steuern wir mit einem Gerät, das im 21. Jahrhundert als „Maus" bekannt war. Nach einiger Zeit hat die Crew die vielen Systeme im Griff und wir können an dem Manöver teilnehmen, in dem die Föderation gegen andere Imperien antritt.

Sternzeit 11500,1: Von Sektor zu Sektor teilt uns das Oberkommando neue Aufgaben wie Patrouillen oder Eskorten zu. Von Zeit zu Zeit bekommen wir auch spannende Sonderaufträge. Bislang haben wir Taxi für ein Diplomatenteam gespielt, Siedler evakuiert und nach neuen Lebensformen geforscht. Wenn wir unsere Sache gut machen, können wir Waffen aufrüsten oder zwei weitere Raumer kommandieren, darunter Kreuzer, Zerstörer und Trägerschiffe.

Sternzeit 11612,4: Nach ein paar Tagen hat die Begeisterung der Brückenoffiziere nachgelassen. Die Missionen verlieren nach der x-ten Wiederholung stark an Spannung. Außerdem laufen die Gefechte supertäglich ab. Der übliche Föderationsdienst ist da schon aufregender.

Rüdiger Steidle

**Star Trek gucken ist spannender. Im Spiel dauert es eine Ewigkeit, bis ein Feindraumer im Phaserfeuer verglüht.**

## TESTURTEIL Starfleet Command 2 – Empires at War

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Homeworld** 11/1999 – Superspannende Weltraum-Echtzeitstrategie der etwas anderen Art.
- **Star Trek Armada** 5/2000 – Abwechslungsreiches Echtzeitstrategiespiel für Trekkies
- **Klingon Academy** 9/2000 – Die kampflastige Klingonen-Simulation bietet spannendere Gefechte.
- **Starfleet Command 2** 3/2001 – Anfangs durchaus spannend, eintönige Missionen lassen aber auf Dauer Langeweile aufkommen.
- **Birth of Federation** 7/1999 – Rundenstrategie, die an zahlreichen Designmängeln und Fehlern krankt

**GRAFIK** Gut
Schöne Schiffe, nette Effekte, tristes Weltall

**SOUND** Ausreichend
*Star Trek* war selten so tonlos.

**STEUERUNG** Befriedigend
Die Bedienung erfordert einige Einarbeitung.

**MEHRSPIELER** Befriedigend
Interessante Online-Kampagne.

**69%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 233 | Pentium III 500 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 12xCD-ROM |
| HD: 550 MB | HD: 950 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✘ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk **6** Internet **1.000**
Anzahl der Spieler pro CD ..... **1**
CDs pro Packung ..... **2**

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

## KURZTESTS

### Fly! 2K Germany Edition

■ GENRE **Flugsimulation** ■ ENTWICKLER **Term. Reality**
■ ANBIETER **Take 2** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

**HÄTTEN SIE'S ERKANNT?** **Unsere Cessna kurvt vorm grau-braunen Kölner Dom.**

*Fly!* wagte vor anderthalb Jahren den Versuch, Microsofts *Flight Simulator* vom Thron der zivilen Flugsimulationen zu stoßen - und scheiterte trotz vieler Stärken erwartungsgemäß. Die diesen Sommer erschienene Neuausgabe *Fly! 2K*, die Updates und Add-ons zusammenfasst, liegt nun als „German Edition" vor. Sie erweitert das Flugareal um das Rhein-Ruhr-Gebiet. Wer der Simulation von zivilem Kleinflugverkehr etwas abgewinnen kann, findet eine realistische, aber unspannende Umsetzung des Themas. Besitzer der Vorgängerversion erhalten das Rhein-Ruhr-Szenario auch separat vom Add-on-Spezialisten Aerosoft (www.aerosoft.de). *(rs)*

**SPIELSPASS** **69%**

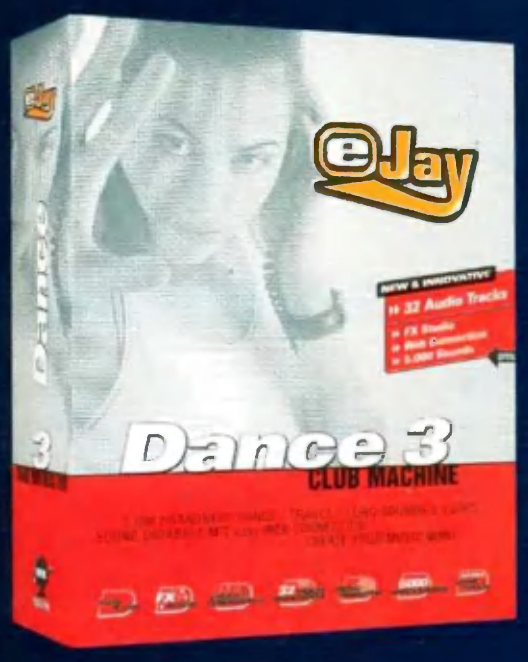
### Kao the Kangaroo

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **X-Ray**
■ ANBIETER **Virgin** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

**ACHTUNG, STEINSCHLAG!** **Indiana Jones hatte mit ähnlichen Problemen zu kämpfen.**

Känguru Kao tummelt sich auf seiner Spielwiese, als er unerwartet vom bösen Hunter entführt wird. Sie schlüpfen daraufhin in die Rolle des australischen Beuteltiers und bahnen sich den Weg durch 25 knallbunte Levels, um zurück in die Heimat zu finden. Das Känguru muss sich dabei nicht nur feindliches Getier vom Leib halten, sondern auch waghalsige Sprungsequenzen meistern. Stürzt man aufgrund der unglücklich gewählten Perspektive in die Tiefe, bleibt nur noch der Level-Neustart. Gelegentlich wird das Geschehen durch Snowboard-Einlagen oder einen Flug in einem Raumgleiter aufgelockert, davon abgesehen lässt das auf Jüngere zugeschnittene Hüpfspiel jegliche Highlights vermissen. *(tw)*

**SPIELSPASS** **49%**




**Dance eJay 3 verwandelt Deinen PC in die ultimative Club Machine!**
Mit Wave Editor, FX Studio, Drum Computer und Music Animator inkl. Video-Export. Plus 5.000 special Sounds & Loops. Und per Web-Connection direkt ins kostenlose eJay Sample-Archiv.
**Dance eJay 3 Club Machine – die komplette Music-Creation-Software für Deine Hits am PC!**

**www.eJay.de**
Music is coming home.

eJay®

BEST FEMALE
DANCE ACT

# Déjà-vu am Coffin Rock

Auch im dritten Teil der Geschichte suchen Sie im Wald bei Blair nach dem Bösen.

**FAKTEN** ■ ANBIETER **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- Abschließender Teil der *Blair Witch*-Trilogie
- Grafik basiert auf der *Nocturne*-Engine
- Etliche lange Zwischensequenzen
- Viel Action, wenig Adventure

**DER ZORN GOTTES** **Mit einem heiligen Kreuz setzen wir die lästigen Zombies in Brand. Neben magischen Waffen sind auch klassische Schießeisen wirkungsvoll.**

**Das riecht nach Hexerei: Kinder verschwinden, Zombies terrorisieren die Stadt und die Einwohner verlassen panisch ihr Heim. Ein Fall für den Dämonenjäger Jonathan Prye.**

Zum Abschluss der Trilogie gehen Sie Ende des 18. Jahrhunderts den Vorgängen im Städtchen Blair auf den Grund, für die angeblich Elly Kedwards schwarze Magie verantwortlich ist. Wie die beiden vorherigen Teile basiert das Action-Adventure auf der *Nocturne*-Engine. Damit verfügt das Spiel zwar über atmosphärische Schauplätze, stellt Abenteurer jedoch mit unpräziser Steuerung und teilweise mangelnder Übersicht vor die bekannten Probleme. Besonders, da das Spiel zum großen Teil aus dem Pendeln zwischen wenigen Locations und den ständigen Scharmützeln mit Monstern besteht. Dabei kommen neben konventionellen Schießeisen auch magische Waffen zum Einsatz. Zwischen den Kämpfen treiben ellenlange Dialogsequenzen die langweilige Hintergrundstory voran. Damit bietet *Blair Witch Vol. 3* wenig abwechslungsreiches Gameplay, dafür aber umso mehr Klischees: Die Hauptfigur sucht neben der Hexe auch ihren verlorenen Glauben, Dämonen schließen ihre Rede mit einem inbrünstigen Lachen ab und der Weiße versteht die Welt nicht, die ihm ein allwissender indianischer Medizinmann erklärt.

Georg Valtin

**Trotz kurzer Spieldauer und vieler Kämpfe: ein langatmiges und wenig abwechslungsreiches Abenteuer ohne Überraschungen.**

## TESTURTEIL Blair Witch Vol. 3: The Elly Kedward Sage

**IM VERGLEICH**
**Die Alternativen kurz vorgestellt.**

**Nocturne** 12/99
Interaktives Schaudern mit dem coolen Stranger und übler Steuerung

**Blair Witch Vol. 1** 1/01
Filmreife Schockelemente und düstere Kulissen sorgen für Gänsehaut.

**Blair Witch Vol. 2** 1/01
Weniger gruselig als der Vorgänger, enttäuschend kurze Spieldauer

**Blair Witch Vol. 3** 3/01
Schwache Story, kaum Abwechslung und nichts wirklich Neues - eindeutig der schwächste Teil der Trilogie

**Resident Evil 3: Nemesis** 12/00
Technisch dürftige Konsolenumsetzung - nur für absolute Fans

**GRAFIK** Gut
Schöne, aber wenig abwechslungsreiche Kulissen

**SOUND** Befriedigend
Stimmen, Musik und Soundeffekte sind okay

**STEUERUNG** Befriedigend
Funktional, in Kämpfen oft zu träge und hakelig

**MEHRSPIELER** Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden

**68%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium II 266 | Pentium III 500 |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 8xCD-ROM |
| HD: 850 MB | HD: 1 GB |

**GRAFIK**
- ✔ Software
- ✘ 3Dfx/Glide
- ✔ Direct 3D
- ✘ Open GL

**SOUND**
- ✔ EAX (SBLive!)
- ✘ Aureal 3D
- ✘ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD ..... -
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✘

## KURZTESTS

### Darts

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Koch Media**
■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**JUHU, TREFFER!** **Selbst nach ausgiebigem Training wirft der Zufall oft mit.**

Wer kennt sie nicht, die lustigen Kneipenabende am Darts-Board. Während sich die einen mit gekonnten Fehlwürfen zum Affen machen, ernten Profis neidische Blicke, kurz: Es macht einfach Spaß. Das kann man von der PC-Umsetzung, die Freunde des geschickten Handgelenks unter dem Motto „Mit der Maus zum Bull" für simulierte Pfeilwurfeinlagen begeistern will, nicht behaupten. Dummerweise ist die Steuerung sehr unpräzise, was bei einem auf Genauigkeit basierenden Spiel irgendwie jeglichen Spaß im Keim erstickt. Wenigstens bietet *Darts* mit 50 Spielmodi sämtliche Varianten an und erlaubt Duelle im lokalen Netz sowie über Modem. *(gv)*

**SPIELSPASS** **32%**

### Tiggers Honigjagd

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Disney Interactive**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**SUMM, SUMM** **Mit Gebrumm und Gesumm fliegt das Bienchen in der Welt herum.**

Disney schickt nach und nach alle hauseigenen Zeichentrickfiguren in ein PC-Abenteuer. Diesmal im Rampenlicht: Tigger. Sie lenken den trotteligen Tiger durch neun kindgerecht aufgemachte Levels, weichen dabei übergroßen Bienchen und angriffslustigen Fledermäusen aus, vollbringen waghalsige Sprungsequenzen und sammeln Honigtöpfchen. Wer am Ende des Levels nicht genug Süßes intus hat, wird von Winnie Puuh zurückbeordert, um Nachschub zu besorgen. Drei Minispielchen, darunter Kurioses wie Grimassenschneiden mit Freund Rabbit oder der Klassiker „Papier, Schere, Stein", lockern das charmante, aber uninspirierte Spielgeschehen zusätzlich auf. Für Kids empfehlenswert. *(tw)*

**SPIELSPASS** **60%**

geht weiter >>

Jugend mit Perspektive



# Arbeit für Junge

www.arbeit-fuer-junge.de

**Kein Ausbildungsplatz, kein Schulabschluss? Keine Arbeitsstelle?**

- Junge Leute unter 25 Jahren erhalten die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

- Auch in diesem Jahr stellt die Bundesregierung für laufende und neue Maßnahmen wieder finanzielle Mittel zur Verfügung. Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, können Lohnkostenzuschüsse erhalten. Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

Noch heute anklicken oder anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

## 0 8000-100 001

**Die Rufnummer für Qualifizierung und Arbeit**

Die Bundesregierung

EUROPÄISCHE GEMEINSCHAFT
Europäischer Sozialfonds

Bundesanstalt für Arbeit

Gratzfeld

# Tycoons im Weltraum

In Starpeace konkurrieren virtuelle Wirtschaftskapitäne aus der ganzen Welt.

**FAKTEN** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ **Ab 12 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- 7 Online Planeten
- Internet-Zugang erforderlich
- Über 300 Gebäude
- 7 Wirtschafts konsortien
- Über 600 Technologien

**BAULANDVERKNAPPUNG** **Die meisten Online-Planeten sind bereits von anderen Spielern dicht besiedelt. Nur wer die richtige Nische findet, hat im harten Konkurrenzkampf eine Chance.**

**Wirtschaftssimulationen spielt man grundsätzlich alleine. Falsch! *Starpeace* bietet auf verschiedenen Internet-Servern Platz für bis zu 1.000 Hobby-Manager.**

Mit *Starpeace* steigen Sie zum interstellaren Industrie-Tycoon auf. Die Wirtschaftsimulation der *Wall Street Trader*-Macher versetzt Sie auf einen entfernten Planeten, dessen Bevölkerung in *Sim City*-Manier mit Wohnraum, Industrieanlagen oder Fernsehsendern beglückt werden will. Fast wichtiger als das Bauen ist allerdings die Erforschung neuer Technologien, ohne die Sie erst gar keinen Zugang zu den meisten Gebäudetypen erhalten. Produzieren Ihre Fabriken dann fleißig Textilien oder Schuhwerk, müssen Sie sich noch nach einem geeigneten Abnehmer für Ihre Waren umschauen. Da das Programm ausschließlich über das Internet funktioniert, besteht Ihre Konkurrenz aus Spielern aus der ganzen Welt. Loggen Sie sich aus dem Server aus, führt dieser Ihre Geschäfte so gut es geht weiter. Leider wurde das Spielprinzip ziemlich nachlässig umgesetzt: Besonders die unübersichtliche und träge Bedienung zerrt an den Nerven des angehenden Großkapitalisten. Noch schwerer wiegt das Fehlen einer Übungs-Kampagne, mit der offline zum Nulltarif trainiert werden könnte.

Sascha Gliss

**Das aufwendige Wirtschaftssystem von Starpeace versteckt sich unter einer frustrierend komplizierten Benutzeroberfläche.**

## TESTURTEIL Starpeace

**IM VERGLEICH**
**Die Alternativen kurz vorgestellt.**

**Herrscher d. Olymp: Zeus** 12/00
Bunt, witzig und fordernd. Das jüngste Kind der *Cäsar 3*-Macher.

**Pizza Connection 2** 12/00
Managen Sie Ihre eigene Restaurantkette! Solide Strategiekost.

**SimCity 3000** 03/99
Der aktuelle Teil der klassischen Städtebauserie bietet schicke Optik.

**Wall Street Tycoon** 06/00
Indiskutable Börsensimulation mit dem Charme einer Excel-Tabelle.

**Starpeace** 03/01
In den Ansätzen nicht schlecht, stürzt *Starpeace* wegen miserabler Steuerung und zäher Bedienung ab.

**GRAFIK** Mangelhaft
Hässlich, ruckelig und unübersichtlich.

**SOUND** Ausreichend
Dudelnde Fahrstuhlmusik, spärliche Effekte.

**STEUERUNG** Mangelhaft
Die trägen und unpraktischen Menüs nerven.

**MEHRSPIELER** Befriedigend
Fehlendes Tutorial erschwert den Einstieg.

**39%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 133 | PentiumII 300 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 12xCD-ROM |
| HD: 120 MB | HD: 120 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✔ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✘ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet 1.000
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ✘

## KURZTESTS

### World Championship Snooker

■ GENRE **Snooker-Simulation** ■ ENTWICKLER **Blade**
■ ANBIETER **Codemasters** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

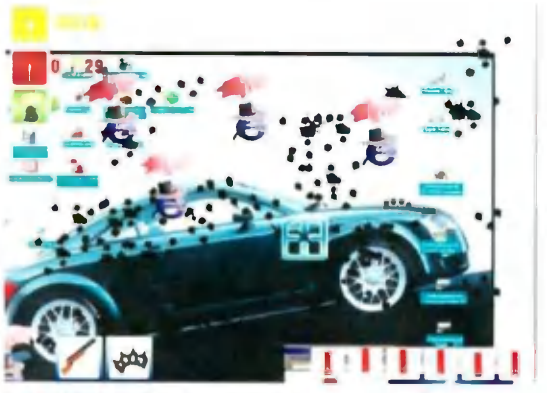
**RUHE BEWAHREN** **Der Profispieler bereitet sich auf seinen ersten Stoß vor.**

Snooker ist Sport, aber kein Mord - denn nicht die Ausdauer zählt, sondern Taktik und ein geschicktes Händchen. So auch bei *World Championship Snooker*. Im Gegensatz zu Interplays *Virtual Pool 3* brauchen Sie für die Bedienung des Billardstocks aber weniger Feingefühl: Anstatt durch Stöße aus dem Handgelenk setzen Sie die Stoßkraft in der Snooker-Variante per Balken fest. Das ist weniger spannend, dafür trumpft *World Championship Snooker* in anderen Bereichen auf: Die Spieler sind hübsch animiert, die akustische Untermalung dank Kommentator perfekt gelungen. Abstriche muss der Spieler nur bei der Menüstruktur hinnehmen, die zu umständlich geraten ist. *(tw)*

**SPIELSPASS** **84%**

### Die Rache der Sumpfhühner 3

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Koch Media**
■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Noch nicht bekannt**



**WAHNSINN!** **Erstmals darf der Sumpfhuhn-Fan auf dem eigenen Desktop zur Jagd blasen.**

Auch im dritten Teil des Moorhuhn-Klons erwartet den Spieler nichts Neues. Wie üblich ballern Sie in mehreren Abschnitten auf mehr oder weniger unlustige Gegnerfiguren, die durch einen Mausklick ins digitale Nirwana geschickt werden müssen. Allerdings gestaltet sich die Jagd diesmal einen winzigen Tick anspruchsvoller, da sich einige Gegnertypen nur mit bestimmten Waffen ausschalten lassen. Die Munition für diese Schießprügel ist natürlich streng begrenzt und muss durch Anklicken von Bonussymbolen eingesammelt werden. Wem das noch nicht reicht, der erfreut sich an einem weiteren bahnbrechenden Feature: Erstmals nämlich scrollen die *Sumpfhuhn*-Levels auch vertikal über den Bildschirm. *(sg)*

**SPIELSPASS** **14%**

# SMM...

## ... hat attraktive Preise!

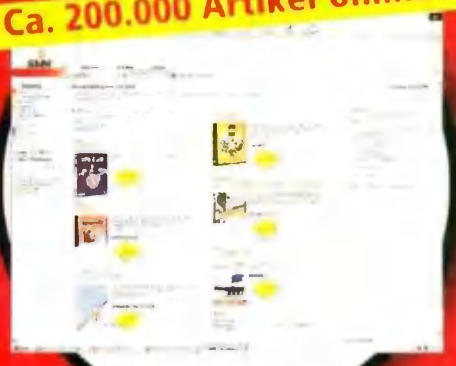
**SMM-Software GmbH**
**Hechtenkaute 5**
**55257 Budenheim**

**Tel.: 06139 / 916-916**
**Fax: 06139 / 916-111**
**Internet: www.smm.de**
**E-Mail: bestellung@smm.de**

**Porto- & Verpackungspauschale**
**Bankeinzug: DM 6,90**
**Scheck: DM 6,90**
**Nachnahme: DM 12,- inkl. Postgebühren**
**Kreditkarte: DM 10,- (VISA, American Express, Euro/Mastercard)**

**Es gelten unsere AGBs - diese senden wir Ihnen gerne zu, oder lesen Sie diese im Internet nach. Preise in DM inkl. Mwst. zzgl. Porto & Verpackung. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.**
**Längeres Rückgaberecht: 4 Wochen bei originalverpackter und unbenutzer Ware.**

**Ca. 200.000 Artikel online!**



**06139 / 916 916**

## Online-Sortiment

Unser Gesamtsortiment im Internet unter

# www.smm.de

Spiele für PC, Playstation, Playstation 2, Nintendo 64, Dreamcast, Color Gameboy und Macintosh
Spitzen Anwendungen für PC und Macintosh
Qualitäts Hardware- & Zubehör-Artikel für PC, Konsolen und Macintosh
Preiswerte Sach- & EDV-Bücher
Über 1.000 DVD-Filme und Musik CDs

Unser Sortiment wird ständig erweitert - schauen Sie einfach mal rein!

## Gratis Katalog

SMM schickt Ihnen monatlich den kostenlosen und unverbindlichen Hauptkatalog.

Dieser beinhaltet unser Top-Sortiment mit tollen Neuheiten und Schnäppchen aus allen Bereichen.

Lassen Sie sich jetzt vormerken
- Online, per Fax oder per Telefon.

## Eine kleine Auswahl - mehr im Internet und im Gratis-Katalog!

**Gratis-Uberraschung**
Jeder Besteller erhält ein Software-Programm gratis. Dieses dürfen Sie auf jedem Fall behalten.
Vorraussetzung: Sie geben unbedingt die Bestell-Nummer 14279-280 an.
Eine spätere Nachsendung ist leider nicht möglich.
**0.-**

**Die Völker 2**
Der 2. Teil des Erfolgs-Hits. Es bietet noch mehr Diplomatie, Wirtschaft und Kampf.
Best.-Nr.: 1005453-280
**69.99**

**F1 Racing Simulation**
Erleben Sie die Formel 1 hautnah. Mit dem Datenbestand der Saison '96, Super Grafik, packenden Rennen,..... Solange der Vorrat reicht!
Best.-Nr.: 2295-280
**5.-**

**Stupid Invaders**
Mega-humorvolles Spiel. Retten Sie super-dämliche Aliens vor dem bösen Dr. Sakarine.
Best.-Nr.: 1005172-280
**69.99**

**10er Pack CD-Rohlinge**
10 CD-Rohlinge von Bestmedia im Softpack.
650 MB, 74 Min., max. 8-fache Geschwindigkeit.
Best.-Nr.: 12714-280
**7.90**

**F1 Racing Championship**
Die Formel-1 Simulations-Sensation erscheint Anfang März - bestellen Sie jetzt vor!
Best.-Nr.: 1506645-280
**69.99**

**Half-Life Counterstrike**
Der meistgespielte Online-Action-Titel dieser Tage ist endlich als eigenständiges Spiel für Ihren PC erhältlich.
Best.-Nr.: 1141346-280
**19.99**

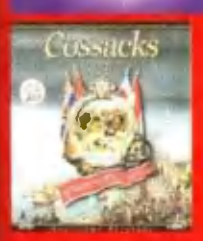
**Die Siedler IV**
Der neuste Teil des Echtzeit-Strategie-Spiels.
Best.-Nr.: 12267-280
**79.95**

**DVD Braveheart Special Edition**
Der Film-Hit auf DVD mit vielen Extras in der „Special Edition".
Best.-Nr.: 1146375-280
**39.99**

**Theme Park Manager**
Betreiben Sie den Themen-Park Ihrer Träume. Erfinden Sie Attraktionen, sorgen Sie für eine gute Finanzlage,....
Best.-Nr.: 1146625-280
**79.95**

**Wer wird Millionär?**
Das Spiel zur Fernseh-Quizshow. Mit allen 1090 Fragen.
Computer Spiele Ausgabe 1-2001
Prognose: „Gut"
Best.-Nr.: 13588-280
**55.-**

**NBA Live 2001**
Die neuste Ausgabe des absolut besten Basketspiels mit Top-Grafik, super Steuerung und Mega-Action
Best.-Nr.: 1004637-280
**79.99**




**Cossacks**
Cossacks ist ein historisches Echtzeit-Strategiespiel, das auf den Geschehnissen des 16.-18. Jhdts. in Europa beruht.
Best.-Nr.: 1140304-280
**59.99**

**Black & White**
Portofrei: Wer das Spiel jetzt bestellt, erhält die Lieferung portofrei - egal, ob Sie noch andere Titel mitbestellen.
Best.-Nr.: 12963-280
**89.95**

**Dexxa Steering Wheel**
High Performance Qualitäts-Lenkrad mit Fuß-Pedalen.
2 Jahre Hersteller-Garantie.
Best.-Nr.: 14303-280
**59.99**

**ATI Radeon 64 MB DDR ViVo**
Computer Spiele Testsieger in der Computer Bild Spiele 2/2001.
Best.-Nr.: 13405-280
**799.-**

# Internet: www.smm.de

# Die Fantasy-Formel

Lankhors jüngstes Rennspiel nutzt die Technik von F1 World Grand Prix.

**FAKTEN** ■ ENTWICKLER **Lankhor** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**AUF EINEN BLICK**

- Keine FIA-Lizenz
- 17 Strecken
- 11 Teams
- Angelehnt an die 2000er-Saison
- Mehrspielerrennen an einem PC

**KUNTERBUNT** **Die grell lackierten Wagen erinnern nur entfernt an ihre realen Vorbilder aus der Formel 1. Dagegen sehen die Strecken den Originalen ziemlich ähnlich.**

**Trotz der großzügigen Lizenzpolitik der FIA musste das französiche Lankhor-Team für ihr neues Projekt auf die offiziellen Formel-1-Daten verzichten.**

Mit *Warm Up!* bringen die Entwickler von Lankhor den inoffiziellen Nachfolger ihrer mittelmäßigen Fahrsimulation *F1 World Grand Prix* auf den Markt. Da das Spiel ohne FIA-Lizenz auskommt, stürzt sich der Pilot für eines von elf Fantasie-Teams ins Getümmel auf der Rennstrecke. Die Pisten selbst entsprechen – bis auf ihre Namen – dem Formel-1-Kalender der Saison 2000. Neben dem komplexeren Simulationsmodus bietet das Spiel schnelle Arcade-Rennen. Hier flitzen die Autos wie auf Schienen um die Kurven, während der Spieler eine vorgegebene Anzahl an Gegnern überholt, um in den nächsten Level zu gelangen. Im Mehrspielermodus schließlich geht es mit bis zu neun Gegnern im Netzwerk oder Internet zur Sache. Rennfans ohne vernetzten Rechner liefern sich per geteiltem Bildschirm Mehrspielerduelle. *Warm Up!* gewinnt den Vergleich mit dem lauen Vorgänger klar. Trotzdem hinkt das Spiel sowohl was Optik als auch Fahrphysik angeht, den ganz großen Vorbildern hinterher. Zu keiner Zeit wird die Klasse einer Spitzensimulation wie *Grand Prix 3* erreicht.

Sascha Gliss

**Trotz optischer und technischer Verbesserungen verhungert Warm Up! im wertungstechnischen Mittelfeld.**

**TESTURTEIL** Warm Up!

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

**Racing Simulation 2** 11/98
Betagt, aber immer noch empfehlenswert. Keine FIA-Lizenz.

**Grand Prix 3** 9/00
Trotz vieler ärgerlicher Bugs ist *GP3* die derzeit beste F1-Alternative.

**F1 Championship Season 2000** 2/01
Besser als der Vorgänger, weit entfernt vom üblichen EA-Sports-Niveau.

**Warm Up!** 3/01
Das zu simpel gestrickte Fahrmodell und die wenig ansehnliche Grafik stören mehr als die fehlende Lizenz.

**F1 World Grand Prix** 7/00
Unterdurchschnittliche Fahrsimulation der *Warm Up!*-Macher.

**GRAFIK** Befriedigend
Solide, aber etwas zu comichafte Darstellung.

**SOUND** Gut
Nervender Motorensound, guter Boxenfunk.

**STEUERUNG** Gut
Auch mit Tastatur ordentlich spielbar.

**MEHRSPIELER** Gut
Alle wichtigen Spielarten werden unterstützt.

**68%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| PentiumII 233 | PentiumIII 500 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 4xCD-ROM | 12xCD-ROM |
| HD: 400 MB | HD: 400 MB |

| GRAFIK | SOUND |
|---|---|
| ✘ Software | ✘ EAX (SBLive!) |
| ✘ 3Dfx/Glide | ✘ Aureal 3D |
| ✔ Direct 3D | ✘ Dolby Surround |
| ✘ Open GL | |

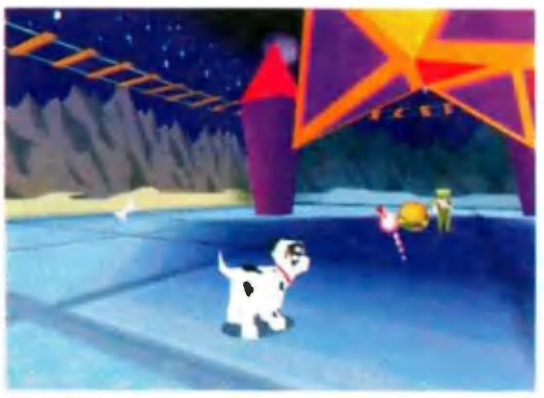
**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 10 Internet 10
Anzahl der Spieler pro CD ..... 2
CDs pro Packung ..... 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ..... ✔

## KURZTESTS

### 102 Dalmatiner Action Game

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Disney Int.**
■ ANBIETER **Eidos** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



**JAGDHUND** **Unser Hund sammelt Knochen ein, während er Feinde mit Gebell ausschaltet.**

Im Spiel zum neuen *Dalmatiner*-Film ziehen Sie mit einem tapsigen Vierbeiner aus, um die böse Cruella DeVil und ihre Kampfspielzeuge zu besiegen. Sie bellen, springen, schnüffeln, bahnen sich dabei den Weg durch bunte Levels und treffen auf zahlreiche Freunde wie Feinde. Als Abwechslung zur eigentlichen Aufgabe stehen kleine Spiele wie etwa Minigolf auf dem Programm. Grafisch ist das Spiel leider nur Durchschnitt, die teilweise konfuse Kameraführung in der 3D-Umgebung sorgt ebenfalls für Unmut. Dennoch: Für Kids ist *102 Dalmatiner* aufgrund seiner knuffigen Figuren und des moderaten Schwierigkeitsgrades eine sehr gute Wahl. *(gv)*

**SPIELSPASS** **65%**

### Ground Control – Dark Conspiracy

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Massive**
■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**

**LIGHT MY FIRE** **Die Entwickler haben die Grafik-Effekte aufpoliert.**

Zuerst die schlechte Nachricht: *Ground Control*-Spieler dürfen auch im Add-on *Dark Conspiracy* noch nicht während eines Einsatzes speichern. Dafür erweitert die Missions-CD das spannende Echtzeit-Erstlingswerk der schwedischen Programmierer von Massive Entertainment um eine Kampagne mit 15 neuen, knackigen Einzelspieler-Missionen, einen „Skirmish"-Modus für Mehrspieler und zusätzliche Truppen in Form einer dritten Kriegsfraktion. Dazu noch einige Grafik-Renovierungen hier und da – fertig ist der Echtzeit-Nachschub. Zwar keine Add-on-Offenbarung, aber bei dem Schnäppchenpreis von gerade mal 10 Mark müssen *Ground Control*-Fans einfach zuschlagen. *(rs)*

**SPIELSPASS** **77%**

# IRON DIGNITY

© 2000 TopWare Interactive AG www.iron-dignity.com

# Würmer an die Macht!

Die streitsüchtigen Kriechtiere kehren technisch unverändert zurück.

**FAKTEN** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **März 2001** ■ USK **Ab 6 Jahren**

**AUF EINEN BLICK**

- Mehr als 60 Waffen und Werkzeuge
- Zufällig generierte Levels
- Kostenlose Online-Liga
- 40 Einzelspieler-missionen
- 20 Trainingslevels

**WELTUNTERGANG** **Die mächtige Armageddon-Waffe radiert bisweilen auch das eigene Team aus. Sie sollte daher nur in wirklich aussichtsloser Lage benutzt werden.**

**Der mittlerweile vierte Teil der Saga um die witzigen Kampfwürmer steht ganz im Zeichen von zünftigen Online-Metzeleien.**

Mit *Worms World Party* gelangen Sie auf den kostenlosen Server „Wormnet", wo Sie sich in diversen Ligen gegen Spieler aus aller Welt behaupten müssen. Wurm-Generäle ohne Internet-Zugang können sich weiterhin im LAN oder abwechselnd an einem einzigen PC bekriegen.

Wie gewohnt stehen sich in einer zweidimensionalen Landschaft bis zu sechs Teams von maximal acht Würmern gegenüber, die sich mit allerlei abgedrehtem Kriegsgerät die Lebenslichter auspusten. Per Fadenkreuz stellen Sie den Abschusswinkel von Granaten, Raketen oder Molotowcocktails ein und bestimmen mit der Leertaste, mit wie viel Schwung das Projektil gestartet wird. Ein Treffer kostet wertvolle Lebensenergie. Wer alle Feinde vernichtet, darf sich als Sieger feiern lassen.

*World Party* bietet Kennern nichts wirklich Neues. Beinahe alle Spielelemente von der Grafik über die Waffen bis hin zum Trainings- und Missionsmodus wurden unverändert aus dem Vorgänger übernommen. Dass selbst der Online-Modus ähnlich wie in *Armageddon* gestrickt ist, macht *World Party* schließlich zum Härtefall für Fans der pinkfarbenen Krieger.

Sascha Gliss

**Worms World Party gleicht seinem Vorgänger wie ein Wurm dem anderen.**

## TESTURTEIL Worms World Party

**IM VERGLEICH**
Die Alternativen kurz vorgestellt.

**Worms Armageddon** 04/99
Trotz witziger Aufmachung ein Strategietitel mit immensem Tiefgang

**Worms World Party** 03/01
Wenig innovativer Nachfolger zu *Armageddon*, krankt an denselben kleinen Schwächen wie der Vorgänger

**H.E.D.Z.** 11/98
Die Jagd nach neuen Köpfen dreht erst im Mehrspielermodus richtig auf

**Frontschweine** 01/01
Witziger *Worms*-Klon, der aber die Klasse des Originals nicht erreicht

**Worms 2** 12/97
Wird vom jüngeren *Armageddon* klar auf die Plätze verwiesen

**GRAFIK** Befriedigend
Gestochen scharf, technisch anspruchslos

**SOUND** Gut
Witzige Sprachsamples und Soundeffekte

**STEUERUNG** Gut
Wie üblich mit Maus und Tastatur

**MEHRSPIELER** Sehr gut
Originelle Spielmodi, Online-Liga gratis

**78%**
**SPIELSPASS**

| BENÖTIGT | EMPFOHLEN |
|---|---|
| Pentium 100 | Pentium II 300 |
| 32 MB RAM | 64 MB RAM |
| 8xCD-ROM | 12xCD-ROM |
| HD: 36 MB | HD: 36 MB |

**GRAFIK**
✔ Software
✘ 3Dfx/Glide
✘ Direct 3D
✘ Open GL

**SOUND**
✘ EAX (SBLive!)
✘ Aureal 3D
✘ Dolby Surround

**MEHRSPIELER**
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 6 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 6
CDs pro Packung 1

**STEUERUNG**
Force Feedback ✘

## KURZTESTS

### QuizTime

■ GENRE **Ratespiel** ■ ENTWICKLER **Cerasus**
■ ANBIETER **Ari Data** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**KOMFORTABEL** **Wer Windows bedienen kann, findet sich in QuizTime zurecht.**

Die Renaissance der Quizshows verdanken wir Günther Jauch, der mit dem Quotenphänomen *Wer wird Millionär?* derzeit die Zuschauer begeistert. Weit weniger spaßig ist das Rätselraten in *QuizTime*: Sämtliche der immerhin 2.300 Fragen werden in dröger Textform präsentiert, die in eine schmucklose Windows-Oberfläche eingebettet sind. Einzelspieler schlafen ein, bevor der Kommentator seine uninspirierte Eröffnungsrede beenden kann und dann für immer verstummt, Party-Planer dagegen halten sich besser an *You don't know Jack* (gnadenlos witziger Quizmaster) oder an die PC-Umsetzung von *Wer wird Millionär?* (gnadenlos gute Fragen). *(tw)*

**SPIELSPASS** **10%**

### Chessmaster 8000

■ GENRE **Schachspiel** ■ ENTWICKLER **Mattel Int.**
■ ANBIETER **Mattel Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

**SCHACH HALT** **Diverse Fenster zeigen Infos zur Partie und Analysen.**

Auch in der 8000er-Version lässt der *Chessmaster* kaum Wünsche von Schachspielern offen. Während Profis gegen virtuelle Großmeister antreten, können sich Einsteiger und Fortgeschrittene gegen gleichwertige Computerkontrahenten stetig verbessern. Dabei helfen diverse Trainings- und Analysefunktionen, mit denen Sie Ihre absolvierten Partien nochmals durchgehen können und bei denen Sie vom PC-Trainer wertvolle Tipps erhalten. Eine Datenbank mit über 100 wichtigen Spielen der vergangenen beiden Jahre sowie allen gängigen Eröffnungen rundet das überzeugende Programm ab. Einziger Wermutstropfen: *Chessmaster 8000* ist komplett in Englisch, lediglich das Handbuch ist deutsch. *(gv)*

**SPIELSPASS** **87%**

Microsoft

EILER & RIEMEL

# ... auf der A 3 kommt Ihnen ein Fahrzeug entgegen ...

**Bist du bereit für einen gnadenlosen Kampf?**

MechWarrior 4 präsentiert die Battle Mechs der nächsten Generation. Stärker, schneller und tödlicher als je zuvor. Mit brandneuen Waffen und einzigartigen Fähigkeiten. Bau dir deinen eigenen Battle Mech und stell dich der ultimativen Herausforderung. Befreie deinen Planeten von einer grausamen Schreckensherrschaft. Lass deinen Gegnern keine Chance. Vernichte sie!

GOLD PLAYER PCPLAYER 88

90% GameStar MechWarrior 4

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

# Ich wollt' ich wär' ein Held ...

LUCAS Arts ®

■ **TRAUMHAFTE ABENTEUER**
LucasArts sorgt seit mehr als einem Jahrzehnt für stetigen Adventure-Spielspaß auf höchstem Niveau.

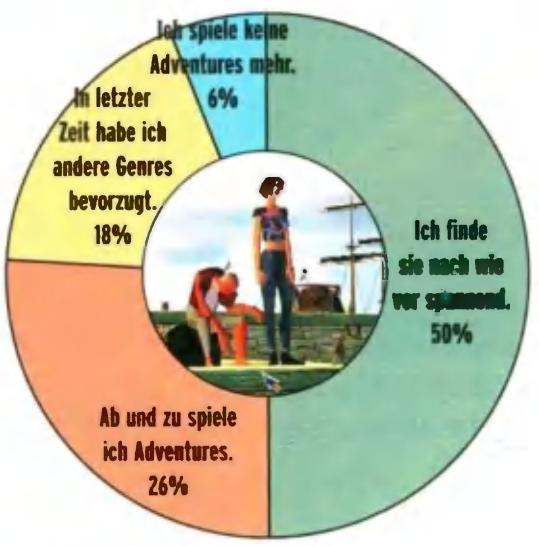
Spätestens nach der Veröffentlichung von Flucht von Monkey Island müssen selbst die größten Pessimisten zugeben: Klassische Adventures sind noch lange nicht tot. Diesen Eindruck bestätigte auch die überdurchschnittlich große Resonanz zum Thema. Wie unsere Leser die Situation des Genres sehen und welche Erfahrungen sie mit Adventures gemacht haben, erfahren Sie in unserem Feedback.

Wenn es um PC-Spiele geht, gehören Adventures zu den ältesten Genres überhaupt. Zu Zeiten, als so etwas wie Grafik noch weitgehend unbekannter Luxus war, bildeten Text-Adventures den Anfang. Situationen und Schauplätze wurden dabei so detailliert beschrieben, dass selbst recht fantasielose Spieler sich das Geschehen bildlich vorstellen konnten. Die Bedienung fiel sehr spartanisch aus und erfolgte über die Befehlszeile mit Anweisungen wie „hit troll with sword". Für die verwöhnte Spielergeneration von heute eigentlich unvorstellbar, aber dennoch: Text-Adventures erfreuten sich sehr großer Beliebtheit und begeisterten mit absoluten Hits wie *Zork*, *The Hobbit* oder dem legendären *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*.

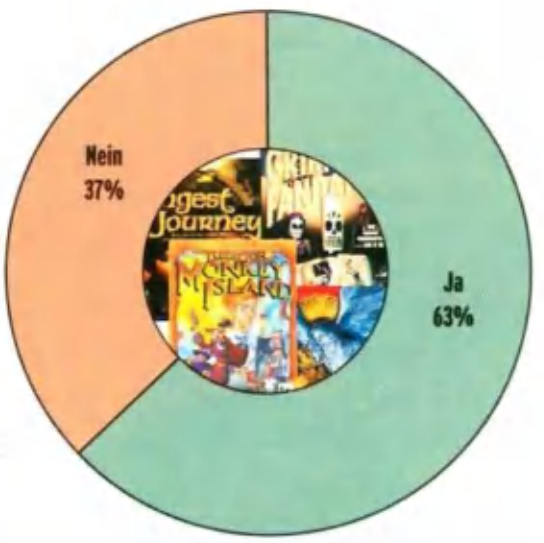
Mit der zunehmenden Grafikfähigkeit von PCs beziehungsweise von Homecomputern wie dem Commodore C64 wurden die Abenteuer Anfang der 90er-Jahre illustriert; statt der Texteingabe klickte man Befehle per Maus aus einem Menü

# Große Nachfrage, kleines Angebot

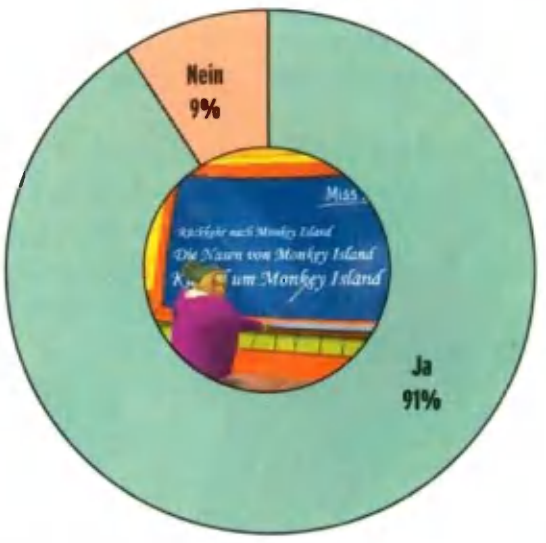
**KEIN ALTES EISEN** Trotz oder gerade wegen der raren Spitzentitel ist das Interesse an Adventures nach wie vor sehr hoch




**Wie groß ist Ihr derzeitiges Interesse an Adventure-Titeln?**




**Werden Ihrer Meinung nach zu wenige Adventures entwickelt?**




**Glauben Sie, dass auch weiterhin Adventures produziert werden?**

mit möglichen Handlungen wie „Gehe", „Benutze" oder „Öffne" zusammen. Mit den genialen Spielen *Maniac Mansion* und *ZakMcKracken* zeigte LucasArts schon seinerzeit, wie man den Nerv der Spieler besonders gut trifft. Auch heute bringt die Spieleschmiede nach Meinung unserer Leser eindeutig die besten Adventures auf den Markt. Das abgedreht-witzige *Day of the Tentacle* wurde diesbezüglich gar zum besten Titel aller Zeiten gekürt. Kein Wunder, denn in Sachen Rätsel, Story, Humor und Charaktere gilt es heute noch als richtungsweisend. Auf die gleiche Steuerung griffen auch andere beliebte Titel wie *Monkey Island, Indiana Jones: Fate of Atlantis, Simon the Sorcerer* sowie diverse *King's Quest*-Teile zurück und läuteten die Blütezeit des Genres ein.

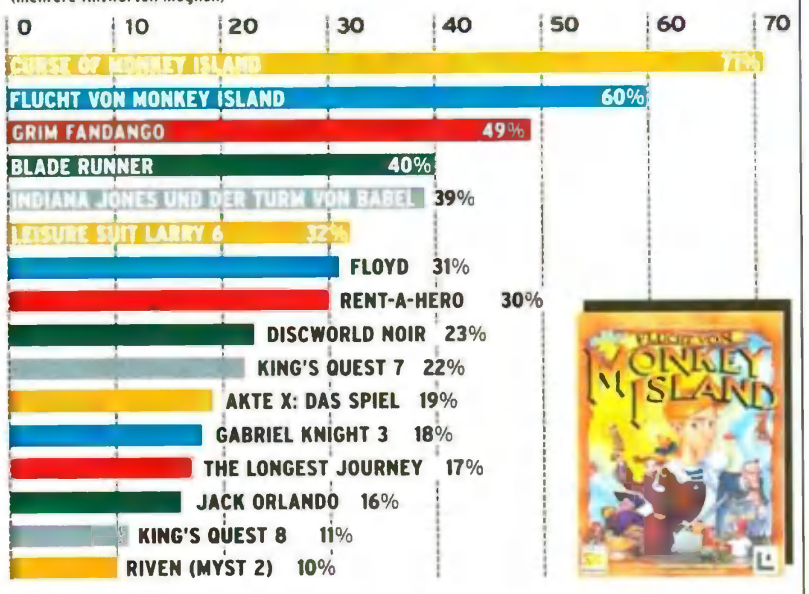
Die weitere technische Entwicklung der PCs änderte kurz darauf die Bedienung der virtuellen Abenteuer komplett. Statt Befehlskombinationen mit der Maus zusammenzuklicken, diente ein Multifunktionscursor zur komfortablen Steuerung. Je nach Aktion nahm er eine entsprechende Form an, beispielsweise eine Hand für „Nehmen" und eine Sprechblase, um einen möglichen Dialog anzuzeigen. Wieder war es die Spieleschmiede LucasArts, die mit *Sam'n'Max: Hit the Road* und *Curse of Monkey Island* vorlegte, andere Spiele wie *Floyd* sowie die beliebten Serien *King's Quest* und *Leisure Suit Larry* zogen nach. Dennoch: Allmählich machte sich ein deutlicher Rückgang an Neuerscheinungen bemerkbar. Statt klassischer Abenteuer rückten Genremixe mehr und mehr in den Vordergrund. *Tomb Raider* bildete den Auftakt zu einer wahren Flut an Action-Adventures, interaktive Spielfilme wie *Blade Runner* oder *Akte X* waren zwar technisch top, ließen aber typische Adventure-Tugenden wie abwechslungsreiche Rätsel und amüsante Dialoge vermissen.

Und genau da liegt das Problem, denn wie unser Feedback zeigt, wollen die Fans Spiele wie in alten Zeiten. Moderne 3D-Grafik hält eine

## Affenstark!

Spuckwettbewerb, Beleidigungsduelle und geniale Situationskomik: Klar, warum Monkey Island so beliebt ist.

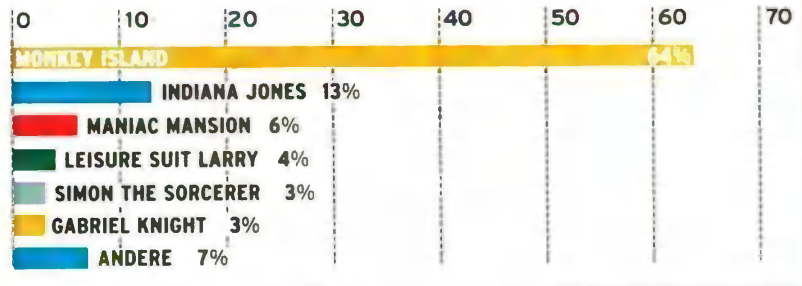
**Welche Titel der vergangenen drei Jahre haben Sie gespielt?**
(mehrere Antworten möglich)







**Welche Adventure-Reihe ist die beste?** (nur eine Antworte möglich)






**WIR WOLLEN INDY!** 21 % wünschen sich am sehnlichsten ein neues Abenteuer mit Indiana Jones. Ebenfalls begehrt: Nachfolger zu Monkey Island, Grim Fandango und Day of the Tentacle.

# Das Einmaleins der Abenteuer

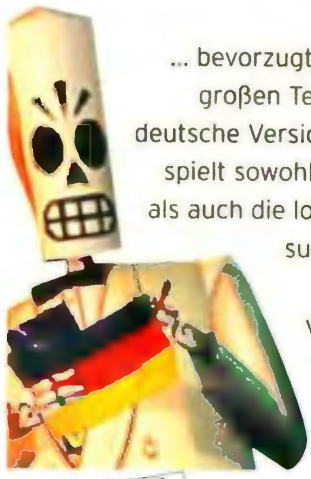
Hier erfahren Sie alles über die Vorlieben und Abneigungen der Adventure-Spieler und was nach deren Sicht einen Spitzentitel ausmacht.

### Der typische Adventure-Spieler ...

... legt sich nicht auf eine bestimmte Grafik fest, sondern spielt 2D oder 3D gleich gern (51%). Fans von moderner 3D-Optik (27%) gibt es etwa genauso viel wie 2D-Fetischisten (22%).

... durchläuft die Abenteuer am liebsten mit seiner Maus (61%) oder einer Kombination aus Maus und Tastatur (35%). Fans der reinen Tastatursteuerung sind mit 4% deutlich in der Minderheit.

**ABSOLUT GENIAL** Day of the Tentacle entschied die Disziplin „Bestes Adventure aller Zeiten" knapp für sich.



... bevorzugt aufgrund der großen Textmengen die deutsche Version (74%) oder spielt sowohl die englische als auch die lokalisierte Fassung (22%). Für die Originalversionen entscheiden sich lediglich 4 % der Spieler.

... mag Zwischensequenzen lieber in der Spielgrafik (76%). Spezielle Render- oder Realfilme sorgen nur bei einem Viertel der PC-Abenteurer für mehr Spaß.

... hält einen Mehrspielermodus für Adventures angesichts der genretypischen Aufgaben für unvorstellbar (70%). Nur knapp ein Drittel würde dieses Feature begrüßen.

... freut sich auf keines der derzeit angekündigten Adventures so richtig (41%). Der Rest sieht in *Baphomets Fluch 3* (33%) und *Alone in the Dark 4* (16%) hoffnungsvolle Titel.

... greift verständlicherweise gelegentlich auf Lösungshilfen zurück. Nur ein Fünftel aller Befragten knobelt jedes Rätsel und Problem selbst aus.

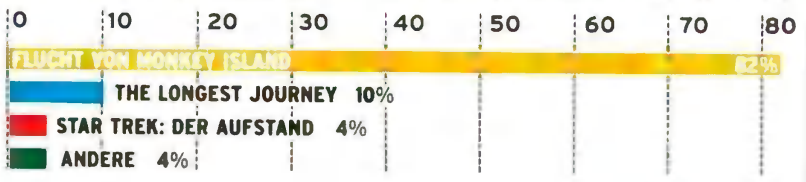
große Mehrheit der Befragten für genauso überflüssig wie Action-Einlagen. Ein Mehrspielermodus wird von drei Viertel der virtuellen Abenteurer weder als sinnvoll noch für nötig erachtet. Irgendwie verständlich, da ein typisches Adventure meist um einen markanten Hauptcharakter aufgebaut ist.

Statt dieser „Verschlimmbesserungen" stehen andere Aspekte im Vordergrund. Beispielsweise erwarten und wollen 90 % der Zielgruppe keine selbst ablaufenden Gespräche, sondern die typischen Multiple-Choice-Auswahlmöglichkeiten in den Dialogen. Nicht zuletzt aufgrund witziger Wortwechsel wählten die Leser die *Monkey Island*-Reihe zur besten Serie. Das Experimentieren mit Inventargegenständen gehört

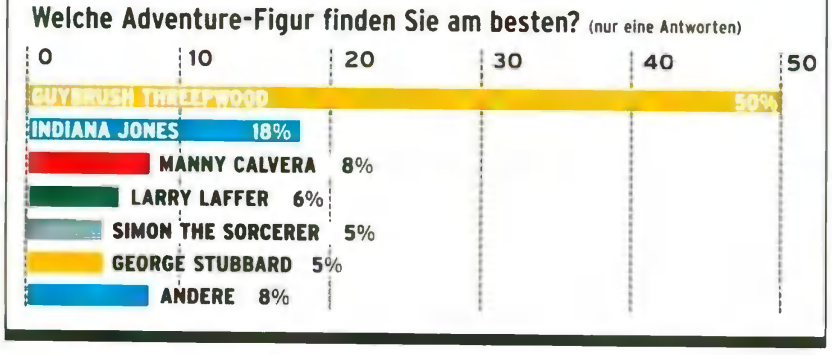
# Klarer Sieger

Qualität zahlt sich eben aus: Monkey-Island-Star Guybrush ist eindeutig Sympathieträger Nummer 1.

**Welches war das beste Adventure des Jahres 2000?** (nur eine Antworten)




**Welche Adventure-Figur finden Sie am besten?** (nur eine Antworten)



**VORLAUTER ZAUBERLEHRLING** Simon the Sorcerer 3D gilt, wenn es denn tatsächlich erscheint, bei einem Viertel der Befragten in den nächsten Wochen als Plichtkauf.

**QUASI-MONOPOL** **Da herrscht Einigkeit: LucasArts wird dank Titeln wie Grim Fandango eindeutig (83%) zum besten Hersteller von Adventures gekürt.**

für viele Knobler (78%) zu Adventures wie der Hut zu Indiana Jones. Dass jeweils nur die richtigen Gegenstände miteinander kombiniert werden, ist eben einfach zu langweilig und zu simpel. Wenn man jedoch selbst auf die mitunter abgedrehtesten Kombinationen kommen muss, fühlen sich selbst alte Hasen manchmal überfordert und greifen dann auf Lösungshilfen zurück. Denn mal ehrlich: Wer ist schon von allein darauf gekommen, dass man in *Grim Fandango* eine Skeletthand in einer Kaffeemühle zermahlen und diese mit Dünger kombiniert in den Haarriss eines instabilen Pfeilers geben muss, um Blumen wachsen zu lassen, die den Pfeiler zum Einsturz bringen?

Noch wichtiger als Rätsel finden die Spieler verständlicherweise grundlegende Elemente wie Story, Atmosphäre und Figuren. Da das Ganze auch noch möglichst witzig sein soll, ist die Entwicklung und Herstellung eines hochwertigen Adventures genau wie Übersetzung und Synchronisation aufwendig und teuer. Denn obwohl sich nicht jeder Witz adäquat übersetzen lässt und dadurch sicher einige Schenkelklopfer entfallen, entscheiden sich die meisten Käufer für die deutsche Version. Logische Fehler wie das berüchtigte „Monkey Wrench"-Problem (ergab im englischen Original als Zusammenhang zwischen Affe und Schraubenschlüssel durchaus Sinn, in der deutschen Übersetzung nicht mehr) aus *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* sind erfreulicherweise die Ausnahme. Stimmt die Qualität, verkaufen sich Adventures auch heute noch sehr gut und sind trotz des hohen finanziellen Entwicklungsaufwands durchaus lukrativ. *Flucht von Monkey Island* hielt sich wochenlang in den obersten Verkaufsrängen auf. Gut gemachte klassische Adventures erfreuen sich eben nach wie vor großer Beliebtheit und werden hoffentlich nicht so schnell von der Bildfläche verschwinden.

Georg Valtin

# Sport ist kein Mord

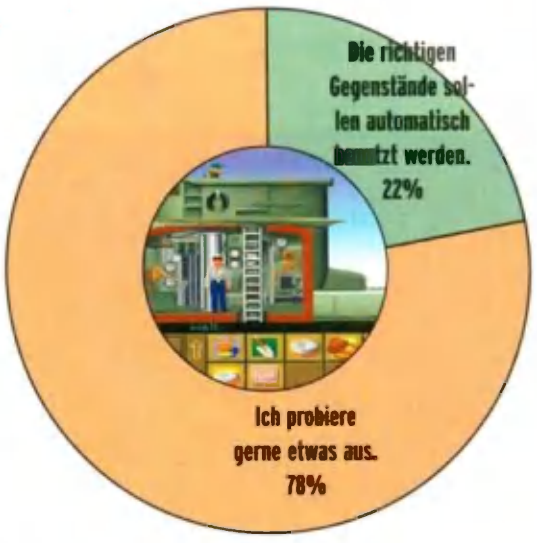
Egal ob temporeiche Stunts oder exakte Simulationen, bei Sportspielen fließt jede Menge Schweiß.

Rasante Funsport-Umsetzungen wie Skateboard-, Snowboard- oder BMX-Spiele sorgen für frischen Wind im Sportgenre. Graben derartige Titel den renommierten Reihen wie *FIFA*, *NHL*, *NBA* und *Links* das Wasser ab? Oder sind Sportspiele aller Art genial, okay oder überflüssig? Ihre Meinung zählt in der neuen Umfrage! Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn attraktive Pakete mit aktuellen Spieletiteln. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD/DVD als auch unter www.pcgames.de.

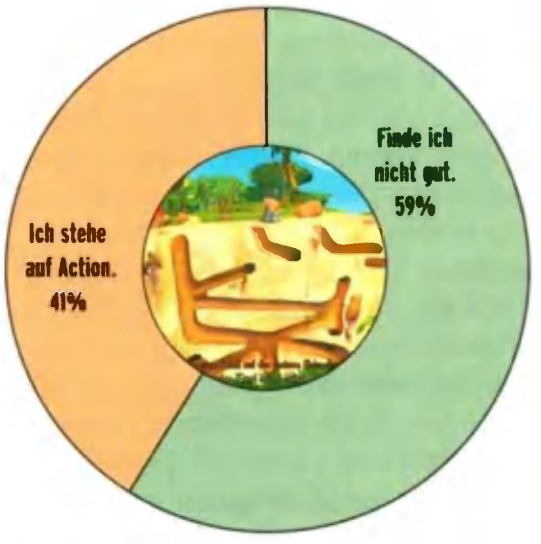
**ALLE JAHRE WIEDER** Genial oder überflüssig? Was halten Sie von FIFA 2001, Tony Hawk's Pro Skater 2 und Co.?

# Innovationen und traditionelle Werte

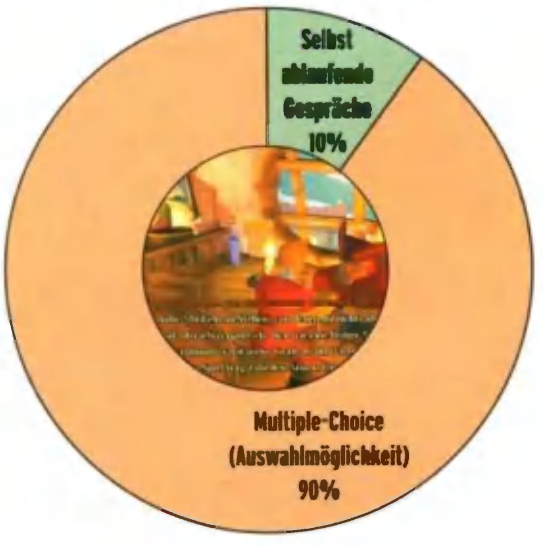
**KEINE VERSCHLIMMBESSERUNGEN, BITTE** Adventure-Spieler setzen ganz klar auf bewährte Tugenden




Welche Art der Inventarnutzung gefällt Ihnen besser?




Was halten Sie von Action-Elementen in Adventure-Spielen?




Welche Art von Gesprächen zwischen den Charakteren bevorzugen Sie?

# Around the World

**■ OHNE FLEISS KEIN PREIS** Der böse Ratgeber klopft gerne Sprüche, deren Bedeutung die Übersetzer zuweilen vor arge Probleme stellten: Immerhin soll der Sinn auch in anderen Sprachen erhalten bleiben.

Die Übersetzung ist fertig, die Vertonung abgeschlossen. Jetzt erfolgt der finale Feinschliff am Spiel – und dann steht Black & White endlich in den Händlerregalen.

Es ist vollbracht: Pünktlich zum Stichtag konnten wir die Lokalisierung von *Black & White* abschließen. Abgesehen von den üblichen Versionen in Deutsch, Französisch oder Japanisch wird das Spiel sogar in Polnisch, Thailändisch und Chinesisch auf den Markt kommen und in insgesamt zwölf unterschiedlichen Sprachen erscheinen. Die Übersetzung war nicht leicht, denn Drehbuchschreiber James Leach hat mit rund 50.000 Wörtern schon fast einen richtigen Roman abgeliefert, der sich aufgrund idiomatischer Phrasen nur schwerlich Wort für Wort übersetzen ließ. Um James' Drehbuch sinngemäß zu interpretieren, waren die auswärtigen Übersetzer auf Bildschirmfotos, Videomaterial und viel Vorstellungskraft angewiesen.

**HINWEIS GEFÄLLIG?** Der gute Ratgeber hilft mit Tipps, damit der Spieler nicht vom rechtschaffenen Pfad abkommt.

Nachdem wir sämtliche Texte umgesetzt hatten, machten wir uns auf die Suche nach talentierten Sprechern. Letztere trudelten allmählich in unserem Soundstudio ein, um uns von ihrem Können zu überzeugen. In England mussten wir nicht lange auf die passende Besetzung warten, denn mit Marc Silk hatten wir die Erzählerstimme schlechthin für *Black & White* gefunden. Marc ist seit zehn Jahren Profi und hat in dieser Zeit für zahlreiche TV- und Radiosendungen gearbeitet. Seine Stimme verleiht er Zeichentrickhelden wie Johnny Bravo oder Scooby-Doo, außerdem hatte er in *Star Wars: Die dunkle Bedrohung* einen Auftritt als Aks Moe und Tae How. Sogar in *Chicken Run* hatte er eine kleine Rolle, wie der Sprachexperte verlegen hinzufügt. Dort hat er das Gackern der Hennen imitiert.

„Wie stellst du dir die Stimme des bösen Ratgebers im Spiel vor?", fragte ihn James irgendwann und drückte ihm einen Zettel mit aufgekritzeltem Text in die Hand. „Vielleicht in etwa so?", gab Marc zurück und las das Skript in einer gespielten Gangsterstimme vor, die wir alle für absolut perfekt hielten. Weitere Kostproben ließen nicht lange auf sich warten: Er war Homer Simpson, Yogi Bear, ein zorniger Schotte und Buzz Lightyear. Als Marc irgendwann auf Russels Bildschirm starrte und dort den guten Ratgeber des Spiels agieren sah, hatte sich auch diese Angelegenheit erledigt: Ohne zu zögern begann Marc, den guten Ratgeber nachzuahmen. Peter, Russel und James schauten sich daraufhin ungläubig an und konnten ihr Glück kaum fassen, denn sie hatten gerade die ideale Stimme für alle zwei Berater gefunden, und zwar in ein- und derselben Person – was besonders passend war, da beide Stimmen aus dem Bewusstsein eines einzigen Spielers entspringen.

Unser Team war natürlich nicht nur mit Übersetzungen, der Vertonung oder dem Skript beschäftigt, sondern hat auch alles darangesetzt, dem Spiel den letzten Feinschliff zu verpassen. Derzeit ist beispielsweise jeder damit beschäftigt, *Black & White* zu spielen. Nicht selten kommt es dabei vor, dass die Programmierer Dinge entdecken, von denen sie gar nicht wussten, dass sie möglich waren: „Seht euch das an! Ich wusste gar nicht, dass die Kreaturen dazu fähig sind!" Solche spontanen Ausrufe sind an der Tagesordnung. *Black & White* vermag sogar diejenigen Leute zu überraschen, die drei Jahre lang an der Entwicklung beteiligt waren. Mark Healy sprach daraufhin feierlich von künstlichem Leben, der Rest nickte schweigend. Irgendwann unterbrach Mark Webley die Stille: „Vielleicht sollten wir unsere Computer ausschalten", flüsterte er, „damit uns nichts wegläuft!"

Steve Jackson

**HAT GUT LACHEN** Profisprecher Marc Silk bei der Vertonung des umfangreichen Skriptes.

# ELSA ISDN – Alles, was du willst!

## MicroLink™ ISDN 4U

**Für nur 499,– DM ***

Plug & Play & Fun

***ELSA MicroLink ISDN 4U***

**Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.**

Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.

***ELSA MicroLink ISDN 4U.* Einfach Plug & Play & Fun.**

connect Produkt des Jahres 2000 1.Platz

**ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!**
Das *ELSA MicroLink ISDN USB* wurde Produkt des Jahres bei der Leserwahl der Zeitschrift connect.

ELSA

www.elsa.de

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

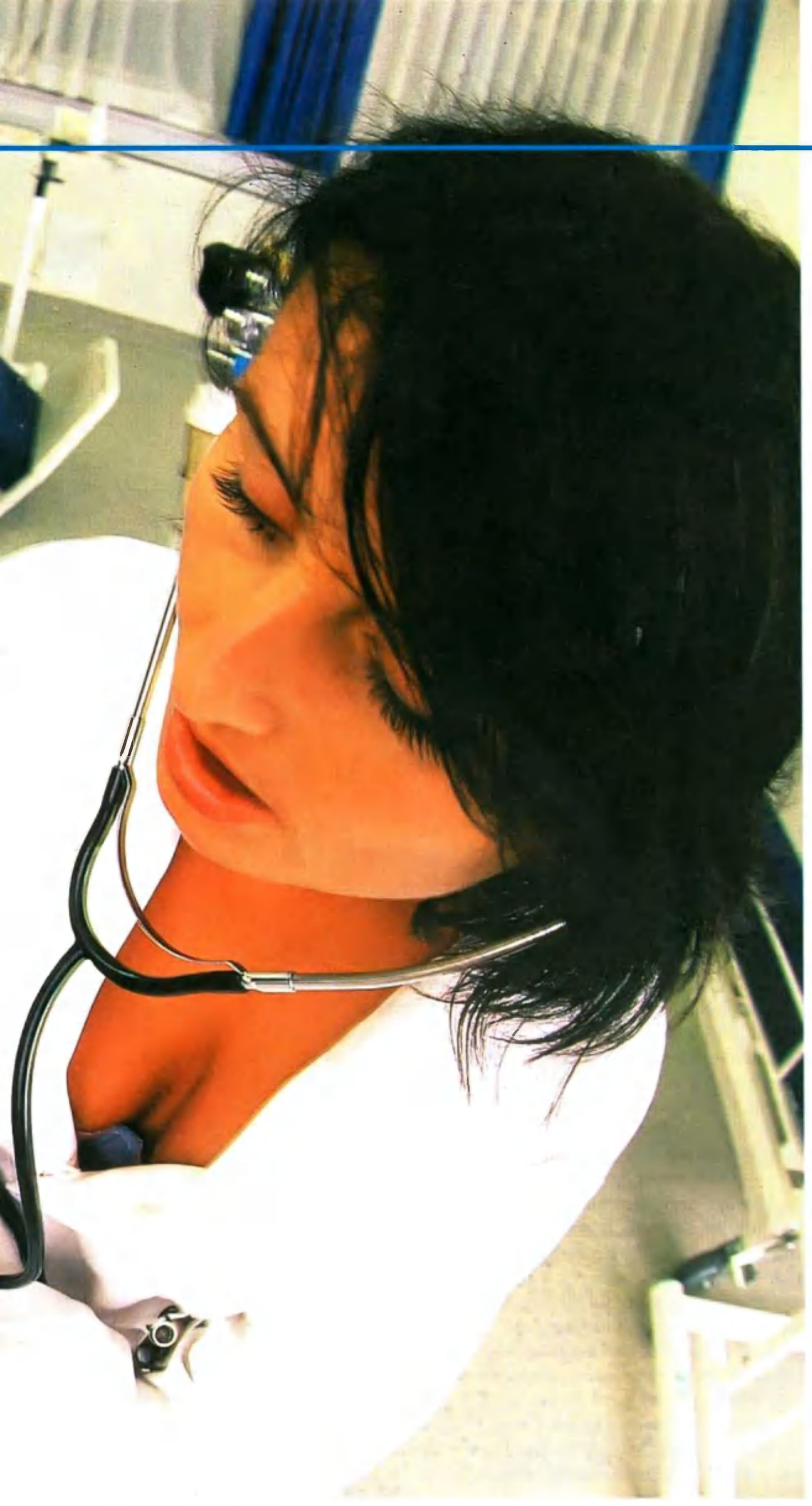
Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

**ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline** +49-(0)241-606-5112 · **Faxline** +49-(0)241-606-5199

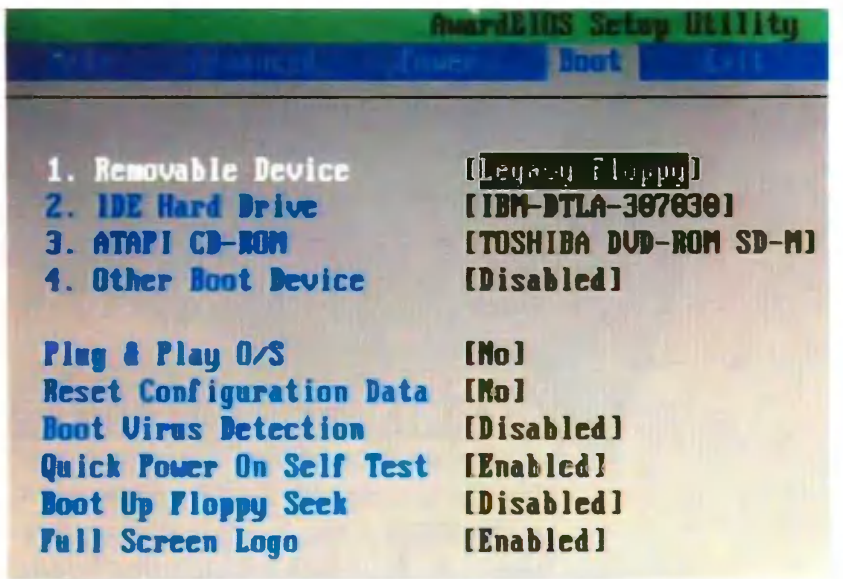
■ **PC-DOKTOR**
Mit unseren Tipps helfen Sie Ihrem PC nicht nur wieder auf die Sprünge, sondern sorgen auch noch für etwas mehr Performance!

# PC-Tuning: Alle Tipps von A bis Z

Von Mainboards bis hin zu Soundkarten: Mit unseren Tuning-Tipps machen Sie Ihren PC schon jetzt fit für Frühjahrshits wie Black & White! Wir zeigen Ihnen dabei im Detail, wie Sie die Bremsklötze ganz leicht aus Ihrem PC verbannen und dabei Pannen umgehen.



**STARTPROBLEME** Im „Abgesicherten Modus" hat Windows mit USB-Geräten (rechts) Probleme. PCI-Geräte (links) arbeiten problemlos.




**FLOPPY-START** Im Award-BIOS ändern Sie die Einstellungen nach diesem Beispiel, um von Ihrer Bootdiskette starten zu können.

**Bevor Sie im BIOS oder anderen wichtigen Systemeinstellungen herumspielen, sollten Sie zur Sicherheit ein Backup Ihrer wichtigsten Dateien und Spielstände machen!**

PCs sind eine feine Sache - aber nur, wenn Sie auch problemlos funktionieren. Aber mitunter sorgen banale Probleme dafür, dass der Spielspaß gebremst wird. Leider ist vielen dieser unsichtbaren Spaßbremsen nicht ganz leicht auf die Schliche zu kommen. Deshalb haben wir auf den nächsten fünf Seiten die wichtigsten Tipps zusammengetragen, mit denen Sie aus Ihrem PC alles herausholen können! Bevor Sie sich aber daran machen, unseren Tuning-Artikel von vorn bis hinten durchzuarbeiten, sorgen wir dafür, dass Ihnen währenddessen keine Missgeschicke passieren. Zuerst also unsere grundlegenden Notfalltipps.

## TIPP #1 ABGESICHERTER MODUS

Im „Abgesicherten Modus" startet Windows nur mit den nötigsten Treibern. Auch wenn Sie vielleicht nicht auf Ihr CD-ROM-Laufwerk zugreifen können, so ermöglicht Ihnen dieser Modus die Fehlerbehebung. Im Gerätemanager können Sie Treiber ändern und auch Einträge löschen. USB-Geräte arbeiten in diesem Betriebsmodus meist nicht korrekt. Stellen Sie im BIOS (siehe Tipp #3) dann einfach „USB Legacy Support" ein. Sollten Sie nicht wissen, was Sie da tun, dann benutzen Sie einfach eine PS/2-Tastatur und -Maus. In den „Abgesicherten Modus" gelangen Sie über das Windows-Bootmenü: Drücken Sie während des Startvorgangs einfach die Taste „F8" oder „Strg".

## TIPP #2 BOOT-DISKETTE

Mit einer Boot-Diskette können Sie die wichtigsten Betriebssystemdaten laden, ohne auf die Festplatte zurückgreifen zu müssen. Wenn Windows also absolut nicht mehr startet, dann kommt diese Diskette zum Einsatz. Mit einer 3,5"-Diskette und einem funktionstüchtigen Windows 98 SE/ME erstellen Sie diese Diskette wie folgt: Klicken Sie „Start/ Einstellungen/ Systemsteuerung" und dann den Eintrag „Software" an. In der Registerkarte „Startdiskette" finden Sie dann den Schalter „Diskette erstellen". Die Diskette wird formatiert und dann mit den Startdateien beschrieben. Anschließend kopieren Sie alle Dateien aus dem Ordner „C:\windows\command\ebd" auf die Diskette. Nun haben Sie auch wichtige CD-ROM- und SCSI-Treiber zur Hand. Sollte der PC dann trotz eingelegter Boot-Diskette immer noch von der Festplatte starten, müssen Sie im BIOS (siehe Tipp #3) die Boot-Reihenfolge ändern, um vor der Festplatte die Diskette anzusprechen. Stellen Sie die Reihenfolge so ein, dass „A:\" oder „LS120/Zip" (je nach Art Ihres Diskettenlaufwerkes) als Erstes genannt wird.

# Mainboards & Prozessoren

## TIPP #3 DAS BIOS

Bei den folgenden Tipps nehmen Sie hin und wieder Änderungen im BIOS (BIOS = Basic Input Output System) vor. Dort werden wichtige Daten Ihre PC-Hardware betreffend eingestellt. Sie gelangen in dieses Menü, indem Sie nach dem Einschalten des Computers die „Entf"-Taste über den Pfeiltasten Ihrer Tastatur drücken. Wichtig: Ändern Sie die Einträge nur, wenn Sie genau wissen, was Sie tun! Anfänger sollten erfahrene Freunde oder Verwandte um Hilfe bitten!

## TIPP #4 IRQ-SHARING

Ein IRQ ist eine Unterbrechungsanforderung, um Datenpakete vom Prozessor übernehmen zu können. Vor allem Grafik-, Sound- und Netzwerkkarten benötigen zum Betrieb einen dieser Interrupts. Da jeder PC aber nur 16 besitzt, muss die Verteilung gut überlegt sein, vor allem deshalb, weil viele bereits anderweitig belegt sind. Plug&Play-Karten können sich einen IRQ mit anderen Karten teilen (IRQ-Sharing). Bei zwei Karten funktioniert das meist auch ohne Probleme, bei dreien wird es allerdings kritisch. Sollte eine Steckkarte nicht korrekt arbeiten, dann klicken Sie im Geräte-Manager zweimal auf den Eintrag „Computer" – und schon erscheint eine Übersicht aller IRQs. Bei Problemen mit dem IRQ-Sharing müssen Sie die Interrupts gegebenenfalls den Karten manuell zuweisen. Das machen Sie entweder im Geräte-Manager selbst oder aber im BIOS Ihres Mainboards. Wir empfehlen Ihnen das BIOS und die Mainboard-Anleitung, da Windows meist keine IRQ-Änderungen zulässt.

**VIER IN EINEM** Bei VIA-Chipsätzen sollten Sie mit dem 4-in-1-Treiber arbeiten.

**BIOS-HERZ** Ist dieser Chip beschädigt, dann muss Ersatz vom Fachhändler her.

**Wenn das Mainboard nicht optimal arbeitet, können Sie in Spielen mit ordentlichen Performanceeinbußen rechnen!**

## TIPP #5 MAINBOARD-TREIBER

Bei Mainboards mit VIA-Chipsatz (die gibt es für Intel- und AMD-Prozessoren) sollten Sie unbedingt die VIA 4-in-1-Treibersammlung (www.via.com.tw/drivers/index.htm) installieren, um den PC so schnell und stabil wie möglich zu betreiben. Bei dem Treiberpaket werden die vier einzelnen Komponenten (IDE Busmaster, AGP-Treiber, IRQ Routing-Treiber und der INF-Treiber) nacheinander installiert.

## TIPP #6 BIOS-UPDATE

Um das BIOS des PCs auf den aktuellsten Stand zu bringen, identifizieren Sie zunächst Ihr Mainboard. Ein Blick auf die Verpackung oder Platine reicht dazu meist aus. Beachten Sie dabei auch die Revisionsnummer der Platine (zum Beispiel „Asus P2B-F, Rev.1.1")! Die BIOS-Version können Sie ablesen, nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben. Die Hersteller-Webseiten bieten Ihnen das aktuellste BIOS und auch ein Programm zum aufspielen („flashen") an. Sind BIOS-Datei und Flash-Programm heruntergeladen, erstellen Sie zunächst eine Bootdiskette (siehe Tipp #2). Dann kopieren Sie die Dateien auf diese Diskette und starten den PC von der Diskette neu. Geben Sie den Namen des Flashprogramms ein, dann nach einem Leerzeichen den Namen der neuen BIOS-Datei. Bestätigen Sie dann mit „Enter" und das Programm startet. Sichern Sie das alte BIOS auf der Diskette und laden Sie dann das neue BIOS ein. Da der englische Tastaturtreiber geladen ist, müssen Sie „Z" drücken, um eine Aufforderung mit „Y" für „Yes" zu bestätigen. Ist das BIOS-Upgrade abgeschlossen, starten Sie den Rechner neu.

## TIPP #7 BIOS-WIEDERBELEBUNG

Bei Problemen setzen Sie die Einstellungen des BIOS einfach auf die Standardwerte zurück (BIOS-Reset). Viele Mainboards haben dazu einen eigenen Jumper (siehe Anleitung, „BIOS-Recovery"). Sie können auch die CMOS-Batterie auf der Platine für 10 Sekunden entfernen, um alle BIOS-Daten zu löschen. Verweigert der PC immer noch die Zusammenarbeit, kontaktieren Sie den Hersteller des Mainboards oder Ihren Händler, um den beschädigten BIOS-Baustein zu ersetzen.

# Monitor & Grafikkarten

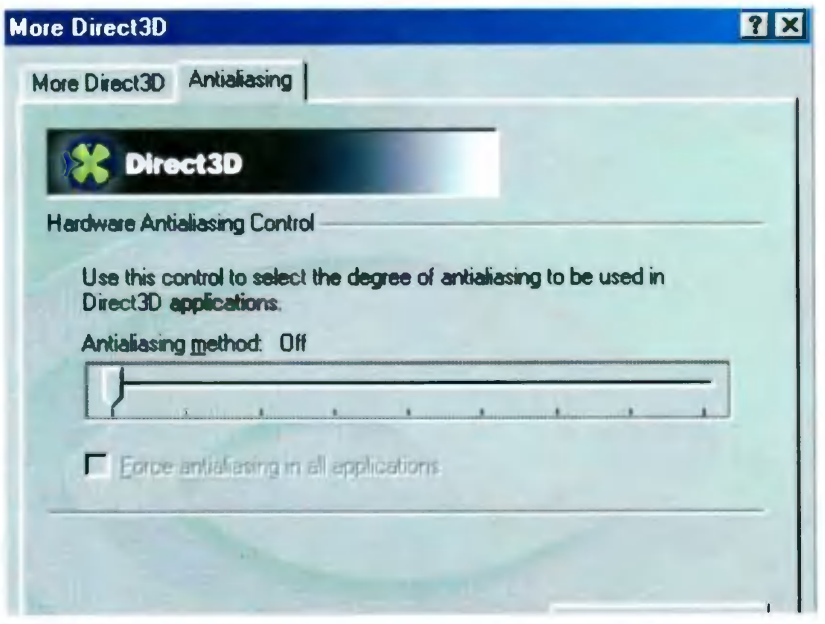
**Bei so genannter Bulk-Hardware finden Sie meist nur die Hardware mit Treiber-CD. Auf eine Verpackung und Zusatzsoftware müssen Sie hier verzichten.**

## TIPP #8 RETAIL UND BULK

Viele Händler bieten PC-Komponenten auch als günstigere Versionen mit dem Zusatz „Bulk" oder „OEM" (Original Equipment Manufacturers) an. Die normalen Verkaufsprodukte mit Schachtel, Treibern etc. nennt man „Retail"-Produkte. Bei den billigeren Bulk-Produkten wird an Ausstattung gespart – meist fehlt die Verpackung und zusätzliche Software. Diese Ware ist eigentlich nur für PC-Hersteller gedacht und nicht für den Endkunden, da des Öfteren auch bei den Leistungswerten der Hardware Abstriche gemacht werden. Retail-Hardware ist hingegen teurer, schützt Sie aber vor bösen Überraschungen. Bietet ein Händler beide Versionen an, lassen Sie sich die Unterschiede genau aufführen, bevor Sie zum OEM-Produkt greifen!

## TIPP #9 DETONATOR-TREIBER

Sollten Sie den neuesten Referenztreiber „Detonator 3" für alle aktuellen Nvidia-Grafikkarten installiert haben, klicken Sie sich bis zum Menü „Eigenschaften für Anzeige" durch (Start/Einstellungen/Systemsteuerungen/Anzeige) und klicken dort auf die Registerkarte „Einstellungen". Dann gehen Sie auf „Weitere Optionen" – „GeForce 2" – „Additional Properties ..." – „Direct3D Settings" – „More Direct3D ..." – „Antialiasing" und stellen dort die „Antialiasing method" auf „off". Diese Funktion bremst Ihren PC in 3D-Spielen nur unnötig aus.




**UNSINNIG** **Diese Option ist beim Detonator 3 standardmäßig aktiviert. Für mehr Grafik-Leistung sollte sie auf „off" gestellt werden.**

## TIPP #10 NVIDIA-ÜBERTAKTUNG

Mit dem Tool „Detonator Coolbits" von unserer Heft-CD können Sie bei den Detonator-Treibern ab Version 6x ein Übertaktungsmenü freischalten. Das finden Sie ebenfalls in den Eigenschaften der Anzeige unter „Hardware Options". Klicken Sie „Allow Clock Frequency Adjustments" an, starten Sie den PC neu und schon können Sie noch etwas mehr Performance aus Ihrer Nvidia-Grafikkarte herauskitzeln. Gehen Sie dabei in kleinen Schritten vor. Bei GeForce2-MX-Karten bringt die Übertaktung des Speichers die größten Leistungssteigerungen. Deshalb ist es eher zwecklos, nur den Chip hochzutakten. Typische Anzeichen von Überhitzung sind Pixelfehler im Spiel (weiße, flimmernde Bildpunkte) oder Fehldarstellungen in den Optionsmenüs von Spielen. Dann sollten Sie den Takt wieder etwas zurückfahren.

## TIPP #11 NETZTEILE

Nachdem die neue Grafikkarte den Weg in den AGP-Steckplatz gefunden hat, der Rechner gestartet ist und die richtigen Treiber installiert sind, kommt auch das erste 3D-Spiel zum Einsatz. Nach kurzer Spielzeit in der 3D-Welt stürzt der PC ab – immer wieder. Ein Grund für dieses Problem kann das Netzteil Ihres Rechners sein. Sollte es nur 230 Watt oder sogar noch weniger leisten, dann wird es höchste Zeit für ein neues mit mindestens 250, besser noch 300 Watt Leistung. Nur mit solch starken Netzteilen kann der Stromhunger moderner Prozessoren und Grafikkarten gestillt werden. Beim Neukauf müssen Sie darauf achten, dass das neue Netzteil die gleichen Mainboard-Stromanschlüsse und Befestigungsbohrungen hat, damit Sie es problemlos in Ihr Gehäuse einbauen können.

**STROMSTARK** **Für moderne Hardware sollte es ein Netzteil mit 250 bis 300 Watt sein.**

## TIPP #12 HERTZ-FLIMMERN

Ein flimmernder Monitor ist nicht nur unangenehm, sondern schädigt auch die Augen! Deshalb sollten Sie die Bildwiederholfrequenz für Grafikkarte und Monitor optimal einstellen. In den meisten Fällen wählt Windows einen Standardtreiber für den Monitor, der auch in ebenso vielen Fällen die angeschlossene Hardware unterschätzt. Die Folge: Sie können die Leistung des Monitors nicht voll ausnutzen. Installieren Sie also auf jeden Fall den Treiber, der Ihrem Monitor beiliegt, und stellen Sie dann die höchstmögliche Darstellungsfrequenz

PREISWERT + SCHNELL + ZUV

# www.alternate.de

**Bestellannahme**
[illegible] 9-21 Uhr
[illegible] 9-15 Uhr

**Abholung**
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

**Bestelladresse**
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

**voor klanten uit NL**
onze Nederlandse vestiging:
0031-180-440844

## USB-Laufwerke

*Für DM 200,- Aufpreis bekommen Sie bei uns ein externes USB-Case für IDE-Festplatten oder ATAPI-CD-Laufwerke zum Anschluss an die USB-Schnittstelle, inkl. Einbau und Kabel

200,-*

## ASUS V7700 Deluxe

**AGP-Grafikkarte**
GeForce2 GTS, 32 MB SGRAM-DDR, TV-In/-Out, retail inkl. 3D-Brille, Spiel Drakan und DVD-Player Software

579,-

## 128 MB DIMM

**MICRON Orginalspeicher**
SDRAM, PC133-222

299,-

## Athlon™ 1 GHz

**AMD Thunderbird**
Sockel A-Prozessor

489,-

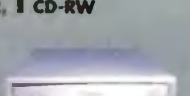
## ASUS A7V133

**Sockel A-ATX-Mainboard**
Via Apollo KT133A, 5 PCI, AGP Pro, 2x USB, 2x U-100, 2x U-100 RAID, Sound onboard

379,-

## 16/40x DVD-ROM

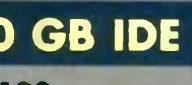
**PIONEER DVD-105SZ**
ATAPI, Slot-In, bulk



259,-

## 10/16/40x CD-ROM

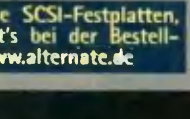
**YAMAHA CRW2100E**
ATAPI, Kit inkl. 1 CD-R, 1 CD-RW und Brennsoftware Easy CD Creator



499,-

## WD 40,0 GB IDE

**WD400BB, U-100**
9 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM



359,-

Weitere Produkte wie SCSI-Festplatten, Drucker u.v.m. - gibt's bei der Bestell-Hotline oder unter www.alternate.de

## MAINBOARDS

### ASUS

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| P5A | So7-ALi | 2-4 | 229,- |
| P5A-B (ATI) | So7-ALi | 2-4 | 229,- |
| CUA +Sound+VGA | FCPGA-TNT2 | 2/4/8 | 229,- |
| CUA +Sound+VGA (8 MB) | FCPGA-TNT2 | 2/4/8 | 319,- |
| CUBX-L | FCPGA-BX | 2-5 | 229,- |
| CUBX-E U-100 | FCPGA-BX | 2-5 | 289,- |
| CUV4X | FCPGA-133A | 2-7 | 269,- |
| CUV4X-C | FCPGA-133A | 2-7 | 249,- |
| CUV4X-M (Micro-ATX) | FCPGA-133A | 2-7 | 229,- |
| CUV4X-V | FCPGA-PM133 | 2-7 | 319,- |
| CUSL2-C | FCPGA-815E | 4/6 | 309,- |
| CUSL2 +VGA | FCPGA-815E | 4/6 | 369,- |
| CUR-DLS Dual+LAN+U160 | FCPGA-3LE | 4/7 | 1.719,- |
| P2B-B (ATI) | SI1-BX | 2-5 | 319,- |
| P3B-1394 +Sound+FireWire | SI1-BX | 2-5 | 399,- |
| P3V133 | SI1-133 | 2-7 | 229,- |
| P3V4X | SI1-133A | 2-7 | 279,- |
| P3C-E | SI1-820 | 4 | 399,- |
| A7Pro | SoA-KT133 | 4/6 | 329,- |
| A7V | SoA-KT133 | 4/6 | 349,- |
| A7V133 | SoA-KT133A | 4/6 | 379,- |

### ELITEGROUP

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| P6VAP-A+ +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 199,- |
| DFVAA Dual +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 249,- |
| P6STP-FL (Flex-ATX) +VGA | FCPGA-615E | 2/4 | 199,- |
| P6ISA-II +Sound+VGA | FCPGA-815E | 4/6 | 329,- |
| K7VZA +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 239,- L |

### MSI

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| MS-6153 | FCPGA-BX | 2-5 | 249,- |
| MS-6153VA | FCPGA-133A | 2-7 | 229,- |
| 694 Master +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 249,- |
| 694D Pro Dual+Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 299,- |
| 694D Pro-AT Dual+Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 359,- |
| 694D Pro-AI Dual +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 429,- |
| 694D Pro AI-R Dual +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 419,- |
| 815 Pro +Sound | FCPGA-815 | 4/6 | 279,- |
| 815E Pro +Sound | FCPGA-815E | 4/6 | 299,- |
| 815EP Pro +Sound | FCPGA-815EP | 4/6 | 299,- |
| 815EP Pro-R +Sound | FCPGA-815EP | 4/6 | 399,- L |
| K7T Pro2-A +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 349,- |
| K7T Master +Sound+U160 | SoA-KT133 | 4/6 | 780,- |
| K7T Master +U160+FireWire | SoA-KT133 | 4/6 | 829,- |
| K7TM Pro (Micro-ATX) +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 279,- |
| K7 Master | SoA-760 | 4/6 | 499,- L |
| 850 Pro | So423-850 | 4 | 619,- |

### ABIT

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| BX133-RAID +RAID | FCPGA-BX | 2-5 | 319,- |
| SA6R +RAID+Sound+VGA | FCPGA-815E | 4/6 | 379,- |
| KA7 | SiA-KX133 | 4-7 | 299,- |
| KA7-100 | SiA-KX133 | 4-7 | 329,- |
| KT7 | SoA-KT133 | 4/6 | 329,- |
| KT7-RAID +RAID | SoA-KT133 | 4/6 | 419,- |
| KT7-100AR | SoA-KT133 | 4/6 | 419,- |
| KT7A | SoA-KT133A | 4/6 | 349,- |

### TYAN

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| S2060G | FCPGA-815E | 4/6 | 299,- |
| S2510DNG Dual+VGA+LAN | FCPGA-3LE | 4/7 | 1.199,- |
| S2515ING Dual+VGA+LAN | FCPGA-3LE | 4/7 | 1.499,- |
| S2510U3NG Dual+LAN+U160 | FCPGA-3LE | 4/7 | 1.599,- |
| S1832 Dual | SI1-BX | 2-5 | 449,- |
| S1834 Dual | SI1-133A | 2-7 | 369,- |
| S1854 | SI1-133A | 2-7 | 269,- |
| S1867U3AN Dual +LAN+U160 | SI1-3HE | 4/7 | 1.999,- |
| S2390 | SoA-KT133 | 4/6 | 279,- |

### GIGABYTE

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| GA-5AA 3.2 (ATI) | So7-ALi | 2-4 | 199,- |
| GA-5AX 5.2 | So7-ALi | 2-4 | 199,- |
| GA-6BX7 | FCPGA-BX | 2-5 | 219,- |
| GA-6BX7+ | FCPGA-BX | 2-5 | 289,- |
| GA-6VXE7+ | FCPGA-133 | 2-7 | 209,- |
| GA-6VX7-4X +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 249,- |
| GA-6VXDC7 Dual | FCPGA-133A | 2-7 | 318,- |
| GA-6VXD7 Dual+Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 449,- |
| GA-7IXE4 | SoA-750 | 4/6 | 239,- |
| GA-7ZM (Micro-ATX) +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 269,- |
| GA-7ZX-1 +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 299,- |
| GA-7ZX +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 319,- |
| GA-7ZXR +RAID+Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 389,- |

### DFI

| | Sockel/Chip | RAM | DM |
|---|---|---|---|
| KE8V3+ (ATI) | So7-MVP3 | 2-5 | 209,- |
| K6XV3+ | So7-MVP3 | 2-5 | 209,- |
| CB61 | FCPGA-BX | 2-5 | 199,- |
| CA63-SN | FCPGA-133 | 2-7 | 189,- |
| CA63-SC +Sound | FCPGA-133 | 2-7 | 199,- |
| CA63-EC +Sound | FCPGA-133 | 2-7 | 219,- |
| CA64-SC +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 219,- |
| CA64-EC +Sound | FCPGA-133A | 2-7 | 249,- |
| CS65-SC +Sound+VGA | FCPGA-815 | 4/6 | 279,- |
| CS65-EC +Sound+VGA | FCPGA-815E | 4/6 | 319,- |
| AA74-SC +Sound | SoA-KT133 | 4/6 | 279,- |

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"): 1) PS/2 (FP oder EDO) 2) DIMM PC-66 3) DIMM PC-66 ECC 4) DIMM PC-100 5) DIMM PC-100 ECC 6) DIMM PC-133 7) DIMM PC-133 ECC 8) RIMM

## CPU / RAM

CPU- / RAM-Preise sind Tagespreise!

### INTEL

| | | | „normal" | „in-a-box" |
|---|---|---|---|---|
| Pentium® MMX™ (So7) | 233 MHz | | 129,- | |
| Celeron® (FCPGA) | 66 | 600 MHz | 179,- | |
| Celeron® (FCPGA) | 66 | 633 MHz | 189,- | 209,- |
| Celeron® (FCPGA) | 66 | 667 MHz | 199,- | 219,- |
| Celeron® (FCPGA) | 66 | 700 MHz | 219,- | 239,- |
| Celeron® (FCPGA) | 66 | 733 MHz | 239,- | 259,- |
| Celeron® (FCPGA) | 66 | 766 MHz | 319,- | 339,- |
| Celeron® (FCPGA) | 100 | 800 MHz | 399,- L | 419,- |
| Pentium® III | 600-750 MHz | | a.A | a.A |
| Pentium® III* (S1) | 133 | 800 MHz | | 549,- |
| Pentium® III* (S1) | 100 | 850 MHz | | 579,- |
| Pentium® III* (S1) | 133 | 866 MHz | | 599,- |
| Pentium® III* (S1) | 133 | 933 MHz | | 699,- |
| P III FC-PGA* | 600-750 MHz | | a.A | a.A |
| P III* (FCPGA) | 100 | 800 MHz | 519,- | 549,- |
| P III* (FCPGA) | 133 | 800 MHz | 519,- | 549,- |
| P III* (FCPGA) | 100 | 850 MHz | 549,- | 579,- |
| P III* (FCPGA) | 133 | 866 MHz | 569,- | 599,- |
| P III* (FCPGA) | 133 | 933 MHz | 669,- | 699,- |
| P III* (FCPGA) | 133 | 1 GHz | 769,- | 799,- |
| *Coppermine-CPU mit integriertem 256 KB Cache | | | | |
| Pentium® 4 (S423) | 400 | 1,4 GHz | | 1.549,- |
| inkl. 2x 64 MB RIMM | | | | |
| Pentium® 4 (S423) | 400 | 1,5 GHz | | 2.199,- |
| inkl. 2x 64 MB RIMM | | | | |

### MICRON original

| | | | DM |
|---|---|---|---|
| DIMM | 64 MB | SDRAM PC133-222 CL2 | 139,- |
| DIMM | 128 MB | SDRAM PC133-222 CL2 | 249,- |
| DIMM | 256 MB | SDRAM PC133-222 CL2 | 549,- |

"boxed": Von uns verpackte CPU mit passendem Hightech-Lüfter und Wärmeleitpaste.

"in-a-box": Original verpackte Intel Pentium®-CPU mit Hightech-Lüfter und Echtheitszertifikat. Wir sind autorisierter Intel-Prozessor-Integrator.

### VIA CYRIX®

| | | | „normal" | „boxed" |
|---|---|---|---|---|
| 6x86MX™ PR300 (So7) | | | 79,- | 99,- |
| 6x86MX™ PR333 (So7) | | | 89,- | 109,- |
| 6x86MX™ PR400 (So7) | | | 99,- | 119,- |
| Cyrix® III (FCPGA) | 100 | 500 MHz | 119,- | 139,- |
| Cyrix® III (FCPGA) | 133 | 533 MHz | 129,- | 149,- |
| Cyrix® III (FCPGA) | 100 | 550 MHz | 139,- | 159,- |
| Cyrix® III (FCPGA) | 100 | 600 MHz | 149,- | 169,- |

### AMD

| | | | „normal" | „boxed" |
|---|---|---|---|---|
| K6®-2 (3DNow!™ (So7) | | 500 MHz | 129,- | 149,- |
| K6®-2+ 3DNow!™ (So7) | | 500 MHz | 149,- | 169,- |
| Duron™ (SoA) | | 650 MHz | 129,- | 148,- |
| Duron™ (SoA) | | 700 MHz | 149,- | 169,- |
| Duron™ (SoA) | | 750 MHz | 179,- | 199,- |
| Duron™ (SoA) | | 800 MHz | 209,- | 229,- |
| Duron™ (SoA) | | 850 MHz | 229,- | 259,- |
| Athlon™ TB (SiA) | | 650 MHz | 209,- L | 239,- L |
| Athlon™ TB (SiA) | | 700 MHz | 259,- | 289,- |
| Athlon™ TB (SiA) | | 750 MHz | 279,- | 309,- |
| Athlon™ TB (SiA) | | 800 MHz | a.A | a.A |
| Athlon™ TB (SoA) | | 750 MHz | 249,- | 269,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 800 MHz | 299,- | 319,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 850 MHz | 329,- | 349,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 900 MHz | 369,- | 389,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 950 MHz | 449,- | 469,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 1 GHz | 489,- | 509,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 1,1 GHz | 599,- | 619,- |
| Athlon™ TB (SoA) | | 1,2 GHz | 729,- | 749,- |

### RAM - PC

| | | | | DM |
|---|---|---|---|---|
| PS/2-Module | | | | a.A. |
| DIMM | 32 MB | SDRAM | PC100 168 Pin | a.A |
| DIMM | 64 MB | SDRAM | PC100 168 Pin | 54,- |
| DIMM | 128 MB | SDRAM | PC100 168 Pin | 114,- |
| DIMM | 256 MB | SDRAM | PC100 168 Pin | 239,- |
| DIMM | 64 MB | SDRAM | PC133 168 Pin | 64,- |
| DIMM | 128 MB | SDRAM | PC133 168 Pin | 124,- |
| DIMM | 256 MB | SDRAM | PC133 168 Pin | 249,- |
| RIMM | 128 MB | RDRAM | PC800 184 Pin | 499,- |

## MULTIMEDIA

### CREATIVE

| | Typ | DM |
|---|---|---|
| Sound Blaster 16 | PCI | 74,- |
| Sound Blaster 128 2 Speaker bulk | PCI | 54,- |
| Sound Blaster PCI512 retail | PCI | 179,- |
| SB Live! Player 1024 bulk | PCI | 124,- |
| SB Live! Player 5.1 bulk | PCI | 189,- |
| SB Live! Player 5.1 retail | PCI | 199,- |
| SB Live! Platinum 5.1 retail | PCI | 479,- |
| Sound Blaster Surround 5.1 retail | | 439,- |

### TERRATEC

| | Typ | DM |
|---|---|---|
| Soundsystem 128i | PCI | 49,- |
| Soundsystem 512i | PCI | 99,- |
| Soundsystem DMX XFire | PCI | 119,- |
| Soundsystem DMX | PCI | 249,- |
| Soundsystem Maestro 32 | ISA | 99,- |
| Audiosystem EWS64 L | ISA | 529,- |
| Audiosystem EWS64 XL | ISA | 839,- |
| Audiosystem EWS88 MT | PCI | 849,- |

### Webcams

| | | DM |
|---|---|---|
| CREATIVE WebCam Go Plus | USB | 329,- |
| 3COM HomeConnect Digital Webcam | USB | 349,- |
| KODAK DVC 325 | USB | 169,- |
| KODAK EZ 200 | USB | 299,- |
| LOGITECH QuickCam Express | USB | 89,- |
| LOGITECH QuickCam VC | USB | 169,- |
| LOGITECH QuickCam iVeh | USB | 149,- |
| LOGITECH QuickCam Pro 3000 | USB | 199,- |
| PHILIPS Vesta Fun | USB | 109,- |
| PHILIPS Vesta | USB | 119,- |
| PHILIPS Vesta Pro Scan | USB | 209,- |
| TERRATEC TerraCam | USB | 89,- |
| TERRATEC TerraCam iLook | USB | 129,- |

### MP3-Player

| | | DM |
|---|---|---|
| DIAMOND Rio 600 | 32 MB | 469,- |
| TERRATEC MP3Po inkl. HiFi CD-Player | | 799,- |
| CREATIVE D.A.P Jukebox inkl. 6 GB-HD | | 1.149,- |

## GRAFIKKARTEN - AGP

### ASUS

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| V3800 Magic | 32-SD / TNT2/M64 | 179,- |
| V3800/T Magic +TV-out | 32-SD / TNT2/M64 | 199,- |
| V3800 Pro Pure | 32-SG / TNT2 Pro | 239,- |
| V3800 Pro +TV-out | 32-SG / TNT2 Pro | 339,- |
| V3800 Pro Deluxe +TV-out | 32-SD / TNT2 Pro | 369,- |
| V6600 Pro64 Pure | 64-SD / GF 256 | 419,- |
| V6800 Pure | 32-DD / GF 256 | 369,- |
| V6800 Deluxe +TV-out | 32-DD / GF 256 | 459,- |
| V7100 Pure | 32-DD / GF2 GTS | 519,- |
| V7700/T +TV-out | 64-DD / GF2 GTS | 799,- |
| V7700/T Pro +TV-out | 64-DD / GF2 Pro | 849,- |
| V7700/T Ultra +TV-out | 64-DD / GF2 Ultra | 1.249,- |
| V7700 Deluxe +TV-out | 32-DD / GF2 GTS | 579,- |
| V7700 Deluxe +TV-out | 64-DD / GF2 GTS | 899,- |
| V7700 Deluxe TV +TV-Tuner | 32-DD / GF2 GTS | 689,- |
| V7700 Deluxe TV +TV-Tuner | 64-DD / GF2 GTS | 999,- |
| V7700 Pro Pure | 64-DD / GF2 Pro | 829,- |
| V7700 Pro Deluxe | 64-DD / GF2 Pro | 949,- |
| V7700 Ultra Pure | 64-DD / GF2 Ultra | 1.199,- |

### ELSA

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| Erazor III LT bulk | 32-SD / TNT2/M64 | 199,- |
| Erazor III LT retail | 32-SD / TNT2/M64 | 219,- |
| Erazor X2 +TV-out bulk | 32-DD / GF 256 | 449,- |
| Erazor X2 +TV-out retail | 32-DD / GF 256 | 459,- |
| Gladiac MX bulk | 32-SD / GF2 MX | 299,- |
| Gladiac MX retail | 32-SD / GF2 MX | 319,- |
| Gladiac GTS bulk | 32-DD / GF2 GTS | 599,- |
| Gladiac GTS retail | 32-DD / GF2 GTS | 629,- |
| Gladiac Ultra bulk | 64-DD / GF2 Ultra | 1.298,- |
| Gladiac Ultra retail | 64-DD / GF2 Ultra | 1.349,- |
| Synergy III bulk | 32-SD / Quadro2MXR | 1.399,- |
| Synergy III retail | 32-SD / Quadro2MXR | 1.449,- |
| GLoria II retail | 64-SD / Quadro | 1.549,- |
| GLoria III retail | 64-DD / Quadro4Pro | 3.399,- |
| Video Modul für Gladiac MX | | 109,- L |
| 3D Brille Revelator Kabel | | a.A |
| 3D Brille Revelator Infrarot | | a.A |

### GUILLEMOT

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| 3D Prophet II MX | 32-SD / GF2 MX | 329,- |
| 3D Prophet II MX Dual | 32-SD / GF2 MX | 350,- |
| 3D Prophet II GTS Pro | 64-DD / GF2 GTS | 879,- |
| 3D Prophet II Ultra | 64-DD / GF2 Ultra | 1.149,- |

### 3DFX/STB

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| VooDoo4 4500 bulk | 32-SD / VSA-100 | 329,- |
| VooDoo4 4500 retail | 32-SD / VSA-100 | 359,- |
| VooDoo5 5500 retail | 64-SD / 2x VSA-100 | 499,- |

### ATI

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| XPert 98 bulk | 8-SD / 3D Rage Pro | 99,- L |
| XPert 98 Pro bulk | 8-SD / 3D Rage XL | 99,- |
| XPert 2000 bulk | 32-SD / Rage 128 | 189,- |
| XPert 2000 +TV-out bulk | 32-SD / Rage 128 | 199,- |
| XPert 2000 Pro bulk | 16-SD / Rage 128 Pro | 129,- |
| XPert 2000 Pro bulk | 32-SD / Rage 128 Pro | 199,- |
| XPert 2000 Pro +TV-out bulk | 32-SD / Rage 128 Pro | 209,- |
| Rage Fury Pro +TV/Video bulk | 32-SD / 128 Pro GL | 279,- |
| Rage Fury Pro +TV/Video retail | 32-SD / 128 Pro GL | 299,- |
| Rage Fury Pro DVI bulk | 32-SD / 128 Pro GL | 279,- |
| Radeon bulk | 32-SD / Radeon | 369,- |
| Radeon bulk | 32-DD / Radeon | 499,- |
| Radeon retail | 32-DD / Radeon | 559,- |
| Radeon bulk | 64-DD / Radeon | 749,- |
| Radeon +TV-out bulk | 32-SD / Radeon | 399,- |
| Radeon VIVO bulk | 64-DD / Radeon | 739,- |
| Radeon VIVO retail | 64-DD / Radeon | 949,- |

### CREATIVE

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| 3D Blaster GeForce2 MX bulk | 32-DD / GF2 MX | 249,- |
| 3D Blaster GeForce2 MX retail | 32-DD / GF2 MX | 299,- |

### MATROX

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| Millennium G200 LE bulk | 8-SD / G200 | 159,- |
| Millennium G450 DH LE bulk | 16-SD / G450 | 249,- |
| Millennium G450 DH bulk | 16-DD / G450 | 279,- |
| Millennium G450 DH bulk | 32-DD / G450 | 389,- |
| Marvel G450 eTV DH retail | 32-DD / G450 | a.A L |

### GAINWARD

| | MB / Chip | DM |
|---|---|---|
| CardExpert ST2X | 4-SD / Trio 3D/2x | 79,- L |
| CardExpert ST2X | 8-SD / Trio 3D/2x | 99,- L |
| CardExpert SG4 | 16-SD / Savage4 | 109,- L |
| CardExpert SG4 | 32-SD / Savage4 | 129,- |
| CE TNT2 Vanta LT | 8-SD / TNT2 Vanta LT | 109,- |
| CE TNT2 Vanta | 16-SD / TNT2 Vanta | 119,- |
| CE TNT2/M64 | 16-SD / TNT2/M64 | 129,- L |
| CE TNT2/M64 | 32-SD / TNT2/M64 | 149,- |
| CE TNT2/M64 +TV-out | 32-SD / TNT2/M64 | 169,- |
| CE TNT2 Pro | 32-SD / TNT2 Pro | 199,- |
| CE TNT2 Pro +TV-out+DVI | 32-SD / TNT2 Pro | 229,- |
| CE TNT2 Pro +TV-out | 32-DD / TNT2 Pro | 209,- |
| CE GeForce 256 +TV-out | 32-DD / GF 256 | 449,- |
| CE GeForce2 MX | 32-SD / GF2 MX | 279,- |
| CE GeForce2 MX GS | 32-SD / GF2 MX | 279,- |
| CE GeForce2 MX +TV-out | 32-SD / GF2 MX | 329,- |
| CE GeForce2 MX HW | 32-SD / GF2 MX | 529,- |
| CE GeForce2 Pro +TV-out | 64-DD / GF2 Pro | 779,- |
| CE GeForce2 Ultra +TV-out | 64-DD / GF2 Ultra | 1.149,- |

## LAUTSPRECHER

### CREATIVE

| | DM |
|---|---|
| SBS15 | 39,- |
| SoundWorks CSW310 | 129,- |
| CSW Digital | 179,- |
| FourPointSurround 1500 | 179,- |
| MicroWorks CSW350 | 299,- |
| DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 | 289,- |
| DeskTop Theatre 5.1 DTT2500 Digital | 459,- |
| PlayWorks PS2000 Digital | 429,- |
| PlayWorks DTT3500 Digital | 779,- |

### VIDEOLOGIC

| | DM |
|---|---|
| Sirocco Spirit | 429,- |
| Sirocco | 739,- |
| Sirocco Crossfire 3D | 769,- |
| Sirocco Pro | 1.899,- |
| DigiTheatre 5.1 | 859,- |
| DigiTheatre DTS | 1.249,- |

### Diverse

| | DM |
|---|---|
| Soundboxen aktiv, 2x 120 W | 49,- |
| Soundboxen aktiv i-look, 2x 160 W | 59,- |
| TYPHOON Soundsystem, 2x 200 W | 49,- |
| TYPHOON Surround Accoustic 4.1 | 139,- |
| TYPHOON Power Surround 5.1 | 189,- |
| QUADRAL SAM 38, 2x 140 W | 69,- |
| TITANMEDIA Sat/Subw.-System | 89,- |
| TITANMEDIA Theatre 2500 5.1 Sat/Subw.-System | 279,- |

### TEAC

| | DM |
|---|---|
| PM-60 | 24,- |
| PM-80 | 29,- |
| PM-140 | 49,- |
| PM-260 | 69,- |
| PM-500 Sat/Subw.-System | 119,- |
| PM-5008 | 129,- |
| PM-1500 | 579,- |
| PowerMax Traveller | 99,- |

### YAMAHA

| | DM |
|---|---|
| YST-M101 | 69,- |
| YST-M40 | 149,- |
| YST-M450 | 189,- |
| YST-MS201 | 109,- |
| YST-MS30 Sat/Subw.-System | 169,- |
| YST-MS35D Sat/Subw.-System | 199,- |

### GUILLEMOT

| | DM |
|---|---|
| Maxi Booster 160 Radio | 89,- |
| Maxi Booster 640 | 209,- L |
| Maxi Flat Speakers 2.1 | 119,- |
| Maxi Subwoofer 4.1 | 299,- L |

### LOGITECH

| | DM |
|---|---|
| SoundMan S-4 | 49,- |
| SoundMan S-20 | 99,- |
| SoundMan SR-30 | 159,- |
| SoundMan Xtrusio DSR-100 | 339,- L |

## MONITORE

| | kHz | TCO | Zoll / cm | DM |
|---|---|---|---|---|
| **BELINEA** | | | | |
| 102020 | 70 | – | 15 / 35,5 | 369,- |
| 103020 | 70 | – | 17 / 40,3 | 479,- |
| 103035 | 70 | 99 | 17 / 40,3 | 479,- |
| 103050 | 95 | 99 | 17 / 40,6 | 689,- |
| 105065 | 95 | 99 | 17 / 40,7 | 569,- |
| 105080 | 96 | 99 | 17 / 40,6 | 739,- |
| 106035 | 96 | 99 | 19 / 46,7 | 749,- |
| 106060 | 96 | 99 | 19 / 45,7 | 969,- |
| 106080 | 110 | 99 | 19 / 45,7 | 1.099,- |
| 108075 | 107 | 99 | 21 / 50,8 | 1.759,- |
| 108080 | 121 | 99 | 22 / 50,8 | 1.899,- |
| **SAMSUNG** | | | | |
| 550b | 70 | 95 | 15 / 35,0 | 399,- |
| 700IFT | 96 | 99 | 17 / 40,6 | 799,- |
| 750s +USB | 70 | 99 | 17 / 40,0 | 529,- |
| 750ST Aqua Blue | 70 | 95 | 17 / 40,6 | 569,- |
| 750p | 96 | 99 | 17 / 40,6 | 699,- |
| 756DF | 95 | 99 | 17 / 40,6 | 699,- |
| 950p | 96 | 99 | 19 / 45,7 | 909,- |
| 950p plus | 110 | 99 | 19 / 45,7 | 969,- |
| 1100p | 95 | 99 | 21 / 50,1 | 1.799,- |
| 1100p plus | 115 | 99 | 21 / 50,1 | 2.049,- |
| **ELSA** | | | | |
| ECOMO 320 | 96 | 99 | 17 / 39,0 | 749,- |
| ECOMO 531 | 107 | 99 | 19 / 45,8 | 1.279,- |
| ECOMO 730 | 109 | 99 | 21 / 50,4 | 2.099,- |
| ECOMO 740 | 121 | 99 | 21 / 50,4 | 2.279,- |

| | kHz | TCO | Zoll / cm | DM |
|---|---|---|---|---|
| **IIYAMA** | | | | |
| S700UT | 70 | 99 | 17 / 40,6 | 489,- |
| A705MT | 95 | 99 | 17 / 39,5 | 659,- |
| S704HT | 96 | 99 | 17 / 39,5 | 729,- |
| A702HT | 96 | 99 | 17 / 39,5 | 749,- L |
| S900MT | 95 | 99 | 19 / 45,7 | 939,- |
| S902UT | 115 | 99 | 19 / 45,6 | 989,- |
| MA901U | 96 | 99 | 19 / 45,7 | 1.049,- |
| A902MT | 115 | 99 | 19 / 45,8 | 1.199,- |
| S103MT | 110 | 99 | 21 / 49,6 | 1.779,- |
| A201HT | 130 | 99 | 22 / 50,0 | 1.949,- |
| **EIZO** | | | | |
| F520 | 96 | 99 | 17 / 39,7 | 799,- |
| T561 | 96 | 99 | 17 / 40,3 | 1.149,- |
| E730 | 115 | 99 | 19 / 45,3 | 1.389,- |
| T76 +USB | 115 | 99 | 19 / 45,2 | 1.979,- |
| P93 | 130 | 99 | 21 / 50,1 | 2.299,- |
| F78 | 110 | 95 | 21 / 50,1 | 3.399,- |
| **V7** | | | | |
| S70 | 70 | 99 | 17 / 40,6 | 479,- |
| S96D | 98 | 99 | 17 / 40,6 | 659,- |
| S96DN | 96 | 99 | 17 / 40,8 | 729,- |
| S98S | 96 | 99 | 17 / 40,6 | 539,- |
| S98M +Sound | 98 | 99 | 17 / 40,6 | 689,- |
| S98SD | 98 | 99 | 17 / 40,6 | 639,- |
| N95S | 95 | 99 | 19 / 45,7 | 739,- |
| N96DN | 96 | 99 | 19 / 45,7 | 979,- |
| N110S | 110 | 99 | 19 / 45,7 | 799,- |

# BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

# ERLASSIG + BIS 21.00 UHR-

**Bestelltelefon**
**06403-905010**

**Bestellfax**
**06403-905020**

# ALTERNATE

COMPUTERVERSAND GMBH

## IDE FESTPLATTEN

IDE Boxed +20,- | U-66/100 Boxed +40,-

| IBM | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| DTLA-307020 | 20,5 | 8 / 2.048 / 7.200 | 329,- |
| DTLA-305030 | 30,7 | 9 / 512 / 5.400 | 329,- |
| DTLA-307030 | 30,7 | 8 / 2.048 / 7.200 | 349,- |
| DTLA-305040 | 41,1 | 9 / 512 / 5.400 | 349,- |
| DTLA-307045 | 46,1 | 8 / 2.048 / 7.200 | 389,- |
| DTLA-307060 | 61,4 | 8 / 2.048 / 7.200 | 689,- |
| DTLA-307075 | 76,8 | 8 / 2.048 / 7.200 | 949,- |

| SEAGATE | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| ST310211A | 10,1 | 9 / 512 / 5.400 | 229,- |
| ST320413A | 20,4 | 10 / 1.024 / 5.400 | 269,- |
| ST330630A | 30,6 | 8 / 2.048 / 7.200 | 339,- |
| ST340823A | 40,8 | 10 / 1.024 / 5.400 | 399,- |

| FUJITSU | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| [illegible]2AT | 10,2 | 9 / 512 / 5.400 | 229,- |
| MPF3153AH | 15,3 | 8 / 2.048 / 7.200 | 269,- |
| MPF3204AH | 20,4 | 8 / 2.048 / 7.200 | 319,- |
| MPG3307ATF | 30,7 | 9 / 2.048 / 5.400 | 319,- |
| MPG3409ATF | 40,9 | 9 / 2.048 / 5.400 | 359,- |

| WD | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| WD200BB | 20,0 | 9 / 2.048 / 7.200 | 309,- |
| WD307AA | 30,7 | 9 / 2.0[illegible] | 289,- |
| WD450AA | 45,0 | 9 / 2.048 / 5.400 | 319,- |

| MAXTOR | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| 51536H2 | 15,3 | 8 / 2.048 / 7.200 | 279,- |
| [illegible] | 20,4 | 8 / 2.048 / 5.400 | 269,- |
| [illegible] | 20,4 | 8 / 2.048 / 7.200 | 329,- |
| 53073H4 | 30,7 | 8 / 2.048 / 7.200 | 349,- |
| 54098H4 | 40,9 | 9 / 2.048 / 5.400 | 349,- |
| 54098H6 | 40,9 | 8 / 2.048 / 7.200 | 409,- |
| 54610H6 | 46,1 | 8 / 2.048 / 7.200 | 429,- |
| 57060H6 | 60,0 | 9 / 2.048 / 7.200 | 629,- |
| 96147H6 | 61,4 | 8 / 2.048 / 5.400 | 469,- |
| 98196H8 | 81,9 | 9 / 2.048 / 5.400 | 679,- |

| QUANTUM | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| Bigfoot CY | 1,2 | 128 / 3.600 | 79,- |
| Fireball lct20 | 10,2 | 12 / 128 / 4.500 | 239,- |
| Fireball lct20 | 20,4 | 12 / 128 / 4.500 | 269,- |
| Fireball lct20 | 30,0 | 12 / 128 / 4.500 | 299,- |
| Fireball AS | 20,0 | 8 / 2.048 / 7.200 | 299,- |
| Fireball AS | 30,0 | 8 / 2.048 / 7.200 | 349,- |
| Fireball AS | 40,0 | 8 / 2.048 / 7.200 | 399,- |
| Fireball AS | 60,0 | 8 / 2.048 / 7.200 | 619,- |

| SAMSUNG | GB | ms/Cache/UPM | DM |
|---|---|---|---|
| SV1021H | 10,2 | 8 / 512 / 5.400 | 219,- |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible]H | 40,8 | 9 / 512 / 5.400 | 319,- |

## CD / CD-RW / DVD

Intern Boxed +20,-

| CD-ROM ATAPI | | bulk | retail |
|---|---|---|---|
| 40x | TEAC CD540E | 119,- | |
| 48x | AOPEN CD948E | 89,- | |
| 48x | CYBERDRIVE 4820 | 89,- | |
| 48x | MITSUMI FX4830 | 99,- | |
| 48x | MITSUMI FX4830 | | 109,- |
| 48x | TOSHIBA XM-6702B | 124,- | 139,- L |
| 50x | ASUS CD-S500 | | 119,- |
| 50x | ASUS CD-S500 | 109,- | |
| 52x | ACER CD-952P | | 104,- |
| 52x | AOPEN CD-952E | 94,- | 104,- |
| 50x | DELTA CD5000A (Ultra-AT) | | 89,- |
| 52x | CYBERDRIVE 522D | 89,- | 99,- |
| 52x | RTC RCD-52SB | 89,- | |
| 52x | CREATIVE CD5233E | 99,- | |
| 52x | DELTA CD5200A | | 94,- |
| 52x | LG CRD-8520B | 94,- | 99,- |
| 52x | LITE ON LTN526 | 99,- | 109,- |

| DVD-ROM ATAPI | | bulk | retail |
|---|---|---|---|
| 12/40x | AOPEN DVD-1240pro | | 209,- |
| 12/40x | ASU DVD-E612 | | 219,- |
| 12/40x | BTC 2178 | 179,- | |
| 12/40x | CREATIVE Blaster | 199,- | |
| 12/40x | DELTA DV1200A | | 189,- |
| 12/40x | HITACHI GD-7500 | 199,- | |
| 12/40x | LITE ON LTD-132 | 179,- | 199,- |
| 12/40x | NEC DV-5700 | 189,- | 209,- |
| 12/40x | TOSHIBA SD-M1402 | 199,- | |

| DVD-ROM ATAPI | | bulk | retail |
|---|---|---|---|
| 16/40x | AOPEN DVD-1640pro | | n.A. |
| 16/40x | PIONEER DVD-105SZ | 259,- | |
| 16/40x | PIONEER DVD-A05SZ | | 319,- |
| 16/48x | TOSHIBA SD-M1502 | 219,- | |

| CD-RW ATAPI | | DM |
|---|---|---|
| 4/4/32x | TEAC CD-W54E bulk | 229,- |
| 4/4/32x | TEAC CD-W54E retail | 249,- |
| 4/8/32x | NEC NR7500 bulk | 269,- |
| 4/8/32x | PHILIPS CDD4801 OEM bulk | 269,- |
| 4/8/32x | SONY CRX140E bulk | 299,- |
| 4/8/32x | SONY CRX140E-RP Kit | 319,- |
| 8/10/32x | ACER CRW1832A retail | 329,- |
| 8/12/32x | ACER CRW1208A retail | 389,- |
| 10/12/32x | LITE ON Kit | 309,- |
| 10/12/32x | PLEXTOR PX-W1210TA bulk | 519,- |
| 10/12/32x | PLEXTOR PX-W1210TA Kit | 549,- |
| 10/16/40x | YAMAHA CRW2100E Kit | 499,- |
| 4/ 4/24/ 4x | TOSHIBA SD-R1002 retail | 499,- |
| 4/ 8/24/ 4x | RICOH MP9060A-DP Kit | 459,- |
| 10/12/32/ 8x | RICOH MP9120A Kit | 649,- |

## EINGABEGERÄTE

| Tastaturen | Anschluss | DM |
|---|---|---|
| Standard | DIN o. PS/2 | 14,- |
| Standard | USB | 39,- |
| Standard +Maus (PS/2) | USB | 49,- |
| CHERRY G83-6105 | [illegible] | 39,- |
| CHERRY G83-6105 versch. Farben | [illegible] | 49,- |
| CHERRY G81-3000 | DIN o. PS/2 | 69,- |
| CHERRY G81-3504 | USB | 129,- |
| LOGITECH Deluxe Access Keyboard | PS/2 | 59,- |
| LOGITECH Internet Keyboard | DIN u. PS/2 | 49,- |
| LOGITECH Cordless Desktop +Maus | DIN u. PS/2 | 159,- |
| MS Natural Keyboard Elite | PS/2 u. USB | 89,- |
| MS Natural Keyboard Pro | PS/2 u. USB | 109,- |
| MS Internet Keyboard | PS/2 | 49,- |
| MS [illegible]et Keyboard Pro | PS/2 u. USB | 89,- |

| Mäuse | Anschluss | DM |
|---|---|---|
| LOGITECH Pilot OEM | PS/2 u. ser. | 19,- |
| LOGITECH Pilot Wheel Mouse | PS/2 u. USB | 54,- |
| LOGITECH Cordless Wheel Mouse | PS/2 u. USB | 79,- |
| LOGITECH Optical Wheel Mouse | PS/2 u. USB | 79,- |
| LOGITECH Optical MouseMan Wheel | PS/2 u. USB | 99,- |
| LOGITECH TrackMan Marble Wheel | PS/2 u. USB | 99,- |
| LOGITECH Cordless TrackMan Wheel | PS/2 u. USB | 139,- |
| LOGITECH iFeel MouseMan | USB | 109,- |
| MS Defender | PS/2 | 29,- |
| MS WheelMouse | PS/2 u. ser. | 49,- |
| MS Cordless WheelMouse | PS/2 u. ser. | 69,- |
| MS IntelliMouse | PS/2 | 39,- |
| MS IntelliMouse Explorer | PS/2 u. USB | 109,- |
| MS IntelliMouse Optical | PS/2 u. USB | 89,- |
| MS TrackBall Optical | PS/2 u. USB | 69,- |

| Joysticks | Anschluss | DM |
|---|---|---|
| LOGITECH WingMan Attack | USB u. GP | 39,- |
| LOGITECH WingMan Extreme 3D | USB | 69,- |
| LOGITECH Strike Force 3D | USB | 199,- |
| MS Sidewinder Precision 2 | USB | 79,- |
| MS Sidewinder Precision Pro 2.0 | USB u. GP | 109,- |
| MS SW Force Feedback Pro +Spiel | Gameport | 209,- |
| MS Sidewinder Force Feedback Pro 2 | USB | 199,- |
| THRUSTMASTER TopGun Fox2 | Gameport | 59,- |
| THRUSTMASTER TopGun Afterburner | USB | 149,- |

| Gamepads | Anschluss | DM |
|---|---|---|
| LOGITECH WingMan Precision | Gameport | 39,- |
| LOGITECH WingMan | USB | 44,- |
| LOGITECH WingMan Extreme | USB u. GP | 79,- |
| LOGITECH WingMan Rumblepad | USB | 79,- |
| LOGITECH WingMan Force 3D | USB | 139,- |
| MS SideWinder | Gameport | 59,- |
| MS SideWinder DualStrike | USB | 69,- |
| MS SideWinder Freestyle Pro | USB u. GP | 89,- |
| MS SideWinder Pro | USB | 89,- |
| MS SW Strategic Commander | USB | 129,- |
| MS SideWinder GameVoice | USB | 109,- |

| Lenkräder | Anschluss | DM |
|---|---|---|
| LOGITECH WingMan Formula GP | USB | 114,- |
| LOGITECH WingMan Formula Force GP | USB | 229,- |
| MS SideWinder Precision Racing Wheel | USB | 109,- |
| THRUSTMASTER Formula Charger | Gameport | 99,- |
| THRUSTMASTER Formula Ch. +Spiel | Gameport | 79,- |
| THRUSTMASTER Formula Pro Analog | Gameport | 154,- |
| THRUSTMASTER Formula Pro Digital | USB | 179,- |

## KOMMUNIKATION

| Modem & ISDN | Typ | Art | DM |
|---|---|---|---|
| 56K Voice Modem | PCI | Analog | 59,- |
| 56K Voice Modem | seriell | Analog | 99,- |
| 56K Voice Modem | PCMCIA | Analog | 139,- |
| AVM Fritz!Card PnP | ISA | ISDN | 139,- |
| AVM Fritz!Card | PCI | ISDN | 149,- |
| AVM Fritz!X | seriell | ISDN | 289,- |
| AVM Fritz!Card PCMCIA | PCMCIA | ISDN | 399,- |
| ELSA MicroLink 56K Softmodem | PCI | Analog | 69,- |
| ELSA MicroLink 56K | PCI | Analog | 99,- L |
| ELSA MicroLink 56K pro | seriell | Analog | 179,- |
| ELSA MicroLink 56K USB | USB | Analog | 139,- |
| ELSA MicroLink 56K MC [illegible] | PCMCIA | Analog | 149,- |
| ELSA MicroLink 56K MC OEM | PCMCIA | Analog | 249,- |
| ELSA MicroLink ISDN | PCI | ISDN | 129,- L |
| ELSA MicroLink ISDN | USB | ISDN | 174,- |
| ELSA ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub | | ISDN | 479,- |

| Netzwerk | Typ | DM |
|---|---|---|
| NetCard Combo | ISA | 24,- |
| NetCard Combo | PCI | 24,- |
| NetCard 10/100 Mbit/s | PCI | 29,- |
| Starter Kit 100 Mbit/s | PCI | 169,- |
| 2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub, Kabel | | |
| D-LINK DE-528CT Combo | PCI | 39,- |
| D-LINK DFE-530TX | PCI | 59,- |
| INTEL EtherExpress 100 Mbit/s | PCI | 119,- |
| 3COM 905CTX | PCI | 129,- |

| Hubs | 10 Mbit/s | 100 Mbit/s | 10/100 Mbit/s |
|---|---|---|---|
| 5-Port-Hub | 49,- | 99,- | 179,- |
| 8-Port-Hub | 69,- | 139,- | 219,- |
| 8-Port-Hub + 8 Netzwerkkarten | | | 499,- |
| 16-Port-Hub | 149,- | 399,- | 499,- |

## GAMES

| Action | DM |
|---|---|
| Aikens Artifact | 39,- |
| Allegiance | 69,- |
| American McGee's Alice | 89,- |
| Army Men Sarges Heroes | 69,- |
| Blair Witch Project 3 | 79,- L |
| Bugdom | 69,- |
| Bumdom | 69,- |
| Rainbow Six - Covert Ops | 79,- |
| Daikatana | 79,- |
| Deep Fighter | 79,- |
| Delta Force | 79,- |
| Deus Ex | 79,- |
| Dino Crisis | 74,- |
| Evolva | 79,- |
| Evolva - Mutapon Pack | 44,- |
| Flintstones - Bedrock Bowling | 59,- |
| Freespace 2 + Dimension Pack | 54,- |
| Galaga | 49,- |
| Giants | 89,- |
| GTA 2 | 49,- |
| Infestation | 54,- |
| MDK 2 | 79,- |
| Messiah - Die verschiedenen Sünden | 44,- |
| Metal Gear Solid | 79,- |
| Midtown Madness II | 79,- |
| No one lives forever | 79,- |
| Oni | 89,- L |
| Road Rash | 79,- |
| Road to El Dorado | 44,- |
| Soldiers of Stage II | 49,- |
| Tanx | 79,- |
| Stunt GP | 69,- |
| Spec Ops II | 84,- |
| Star Trek - Voyager Elite Force | 79,- |
| Tachyon | 79,- |
| Techno Mage | 79,- |
| Timelapse | 24,- |
| Timeline | 89,- |
| Totally Unreal - [illegible] Edition | 49,- |

| Adventure | DM |
|---|---|
| Asheron's Call | 69,- |
| Chicken Run | 79,- |
| Codename Eagle | 69,- |
| Cold Blood | 79,- |
| Dark Project 2 | 79,- |
| Die Rache von Monkey Island | 79,- |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | 74,- |
| Hitman - Codename 47 | 79,- |
| Konung | 69,- |
| Nocturne | 79,- |
| Odyssee | 89,- |
| Project I.G. | 79,- |
| Resident Evil 3 Nemesis dt. | 79,- |
| Simon the Sorcerer 3D | 79,- L |
| Stupid Invaders | 79,- |

| Simulation | DM |
|---|---|
| Anno 1602 | 39,- |
| Armored Fist 3 | 34,- |
| B 17 Flying Fortress | 79,- |
| Caesar 3 Deluxe | 64,- |
| Classic Aufgaben 2000 (AddOn zu MS Flight Sim) | 79,- |
| Comanche Gold | 79,- |
| Combat Flight Simulator II | 89,- |
| Crimson Skies | 89,- |
| Delta Force 2 | 79,- |
| Der Meistertrainer 2000/2001 | 89,- |
| Die Siedler 3 - Amazonen | 49,- |
| Die Siedler 3 Gold | 49,- |
| Die Siedler 4 | 79,- L |
| Die Sims | 79,- |
| Die Sims - Das volle Leben | 39,- |
| Die Völker 2 | 79,- L |
| Dukes of Hazzard | 79,- |
| European Air War | 34,- |
| F 16 - Officer's Edition | 54,- |
| F 22 Lightning 3 | 79,- |
| FA - 18 | 79,- |
| F1 Racing Championship 2001 | 79,- L |
| F1 Official Team Manager | 79,- |
| F1 World Grand Prix 2000 | 89,- |
| F16 / MiG29 - Double Pack | 39,- |
| Flight Simulator 2000 | 104,- |
| Flight Simulator 2000 Professional | 129,- |
| Flight Unlimited III | 79,- |
| Flughafen Manager | 64,- |
| FLY 2k | 69,- |
| Global-Player | 79,- |
| GP World | 69,- |
| Gunship! | 79,- |
| Kicker 2 | 89,- |
| Kiss Pinball | 59,- |
| Maximum Pinball | 39,- |
| Mech Warrior 4 - Vengeance | 89,- |
| Need for Speed IV - Brennender Asphalt | 79,- |
| Patrizier 2 | 89,- |
| Pizza Connection 2 | 89,- |
| Pro Flight 2000 (AddOn zu MS Flight Sim) | 84,- |
| Pro Rally 2001 | 79,- |
| Railroad Tycoon II - Gold Pack | 49,- |
| Rally Championship | 44,- |
| Roland Garros 2000 | 74,- |
| Roller Coaster - Tycoon | 64,- |
| Search & Rescue 2 | 79,- |
| Sheep | 89,- |
| Star Trek - Creator Warp 2 | 69,- |
| Submarine Titans | 84,- |
| Theme Park Manager | 89,- |
| Theme Park & Theme Hospital | 44,- |
| Theme Park World | 84,- |
| TV-Star | 64,- |
| Ultimate Airlines (AddOn zu MS Flight Sim) | 69,- |
| Wall Street Trader 2001 | 64,- |

| Quiz | DM |
|---|---|
| Wer wird Millionär ? | 59,- |
| Jack Quiz Pack | 49,- |
| You don't know Jack 2 | 69,- |
| You don't know Jack 2 - Special Edition | 69,- |
| You don't know Jack 3 | 74,- |
| You don't know Jack 3 GB | 94,- |

| Jump'n Run | DM |
|---|---|
| Frogger 3 | 39,- |
| Ka Rax | 49,- |
| Rayman 2 | 44,- |

Weitere Spiele auf Anfrage lieferbar!

| Rollenspiel | DM |
|---|---|
| Arcatera | 79,- |
| Baldur's Gate: Die Schatten von Amn | 79,- |
| Corum 2 Dark Lord | 49,- |
| Everquest - The Ruins of Kunark | 79,- |
| Final Fantasy VIII | 79,- |
| Icewind Dale | 74,- |
| Nox | 59,- |
| Planescape Torment | 79,- |
| Planescape Torment - Memorial Box | 44,- |
| Scars of Velious (AddOn zu Everquest) | 49,- |
| Ultima Ascension - Avatar's Erleuchtung | 79,- |
| Vampire | 74,- |
| Vampire - Special Edition | 84,- |
| Wizards & Warriors | 79,- |

| Sport | DM |
|---|---|
| Baseball 2001 | 44,- |
| Biathlon 2001 | 39,- |
| Bundesliga 2001 Fussball Manager | 79,- |
| Bundesliga Stars 2001 | 79,- |
| European Super League | 69,- |
| F1 Championship 2000 | 89,- |
| FIFA 2001 | 89,- |
| Golf Links Extreme | 39,- |
| Golf Links LS 2001 | 89,- |
| Madden NFL 2001 | 79,- |
| [illegible]s Mania | 79,- |
| NFA Inside Drive 2000 | 39,- |
| NHL 2001 | 89,- |
| Rugby 2001 | 79,- |
| Sports Car GT | 39,- |
| Superbike 2001 | 79,- |
| Tiger Woods PGA Tour 01 | 79,- |
| Tony Hawks Pro Skater 2 | 69,- |
| UEFA 2000 | 79,- |

| Rennen | DM |
|---|---|
| 4x4 Evolution | 74,- |
| Autobahn Raser 3 - Die Polizei schlägt zurück | 69,- |
| Bleifuss Offroad | 79,- |
| Carl Prossin Racing | 54,- |
| Colin Mc Rae Rally 2.0 | 79,- |
| Die 24 Stunden von Le Mans | 79,- |
| Dirt Track | 79,- |
| Ford Racing | 69,- |
| Grand Prix 3 | 74,- |
| Insane | 79,- |
| Motocross Madness 2 | 69,- |
| Racing Madness | 54,- |
| RedCat - Super Karts | 49,- |
| Road Wars | 74,- |
| Sprint Car | 79,- |
| Test Drive 6 | 74,- |
| V-Rally 2 - Expert Edition | 74,- |

| Strategie | DM |
|---|---|
| 12 o'clock High | 74,- |
| Age of Empires - Collectors Edition | 139,- |
| Age of Empires - GOLD | 79,- |
| Age of Empires I | 59,- |
| Age of Empires II | 84,- |
| Age of Empires II - Conquerors (AddOn zu AOE II) | 59,- |
| Age of Sail 2 | 89,- |
| Age of Wonders | 39,- |
| Alien Crossfire (AddOn zu Alpha Centauri) | 34,- |
| All you can play - Strategie-Pack | 39,- |
| Alpha Centauri | 39,- |
| Alpha Centauri - Planetary Pack | 54,- |
| Battle Isle - Platinum Edition | 44,- |
| Battle Isle 4 - Andosia Konflikt | 89,- |
| Battleship | 79,- |
| Battlezone 2 | 49,- |
| Black & White | 89,- |
| Call to Power 2 | 79,- |
| Civilization - Call to Power | 49,- |
| Close Combat III: The Russian Front | 39,- |
| Command & Conquer - Alarm Stufe Rot 2 | 79,- |
| Command & Conquer - Alarmstufe Megabox | 69,- |
| Command & Conquer - Mega Box | 34,- |
| Command & Conquer - Operation Tiberian Sun | 94,- |
| Command & Conquer - Tiberian Sun Firestorm | 39,- |
| Command & Conquer 3 - Mega Box | 89,- |
| Dark Omen & Syndicate Wars | 44,- |
| Dark Reign 2 | 74,- |
| Dune 2000 | 39,- |
| Dungeon Keeper Gold & Magic Carpet 2 | 44,- |
| East Front II | 74,- |
| Emergency Police | 69,- |
| Heist | 79,- |
| Heroes Chronicles - Clash of the Dragons | 49,- |
| Heroes Chronicles - Warlords of the Wasteland | 49,- |
| Heroes Trilogy | 79,- |
| Hidden & Dangerous - Expansion Pack | 44,- |
| Hidden & Dangerous - Gold Edition | 89,- |
| Jagged Alliance 2.5 | 69,- |
| Lemmings Revolution | 69,- |
| Majesty | 79,- |
| Of Light and Darkness | 74,- |
| Outforce | 69,- |
| Sacrifice | 79,- |
| Shogun | 79,- |
| Squad Leader | 79,- |
| Starfleet Command 2 | 79,- |
| Starfleet Command - Captain's Edition | 39,- |
| Starship Troopers - Original englische Version | 79,- |
| Thandor - Die Invasion | 29,- |
| Warlords | 69,- |

| Playstation | DM |
|---|---|
| Donald Duck Quack Attack | 114,- |
| Driving Emotion Type S | 114,- L |
| Eternal Ring | 114,- |
| F1 Racing Championship 2001 | 114,- L |
| FIFA 2001 | 114,- |
| Legaia | 114,- |
| Madden NFL 2001 | 114,- |
| NBA Live 2001 | 114,- L |
| NHL 2001 | 114,- |
| Orphen | 114,- |
| Oni | 114,- |
| Rayman Revolution | 114,- |
| SSX | 114,- |
| Swing Away Golf | 114,- |
| Timesplitters | 114,- |
| Wer wird Millionär? (PSX) | 69,- |
| Wild Wild Racing | 114,- |
| X Squad | 114,- |

Jetzt vorbestellen - zum Release spielen

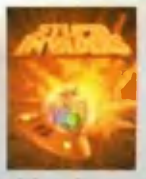
## F1 Racing

Championship 2001
Simulation
**89,-**

## Mechwarrior 4

Vengeance
Simulation
**89,-**

## Stupid Invaders



Adventure
**79,-**

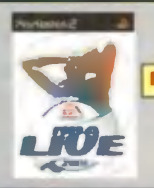
## Theme Park

Manager
Simulation
**89,-**

## F1 Racing

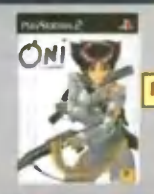
Championship 2001
Playstation Simulation
**114,-**

## NBA Live 2001



Sport
Playstation
**114,-**

## Oni



Action
Playstation
**114,-**

## Rayman

Revolution
Action
Playstation
**114,-**

Weitere Produkte wie SCSI-Festplatten, Drucker u.v.m. - gibt's bei der Bestell-Hotline oder unter www.alternate.de

# AUSGELIEFERT!**

**sofern ab Lager lieferbar

ALTERNATE GARANTIERT!

**FÜR HÄNDLER**

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

**Ein Monitortipp: Augenfreundliche Bildwiederholfrequenzen beginnen je nach Empfindlichkeit ab 75 Hertz. Darunter sollten Sie nicht spielen!**

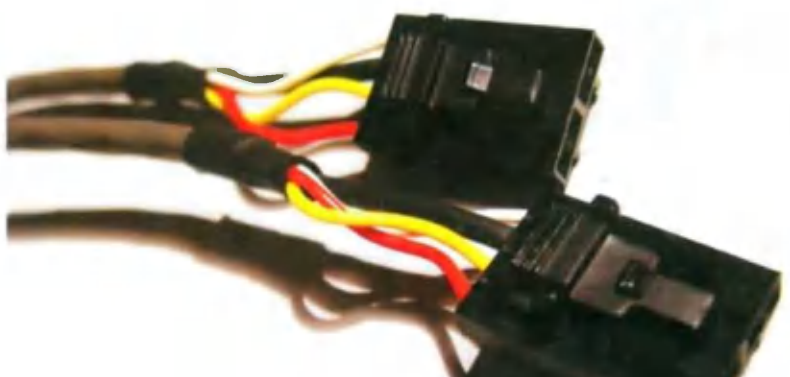
ein. Mit dem „Hz-Tool" (http://hem.spray.se/doxx) können Sie diese Bildwiederholfrequenz für alle Auflösungen Ihrer Grafikkarte bequem einstellen. Da Spiele meist mit niedrigeren Auflösungen arbeiten, können Sie sich damit Augenschmerzen bei längerem Spielen ersparen. Sollten Sie keine Treiber für den Monitor auf der Webseite des Herstellers finden, geben Sie den Typ Ihren Monitors ein und dann die technischen Maximalwerte für die horizontale und vertikale Frequenz (abzulesen hinten am Monitor).

## TIPP #13 AUDIOKABEL

Mit dem Microsoft Media Player können Sie Audio-CDs zwar wiedergeben, in Spielen hören Sie aber nicht die Hintergrundmusik. Dies liegt wahrscheinlich daran, dass Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht mit einem separaten Kabel an Ihre Soundkarte angeschlossen haben, das den Laufwerken meist beiliegt. Erst dann werden die Audiodaten des CD-/DVD-Laufwerks über die Soundkarte an die Lautsprecher weitergeleitet. Der Windows Media Player benötigt diese Verbindung nicht, da er die Audio-Daten umständlich als normale PC-Daten liest und dann selbst dekodiert. Ein CD- oder DVD-Laufwerk mit einem digitalen S/PDIF-Ausgang sollten Sie auch über den digitalen Anschluss Ihrer Soundkarte an den PC anschließen.

## TIPP #14 DMA-MODUS

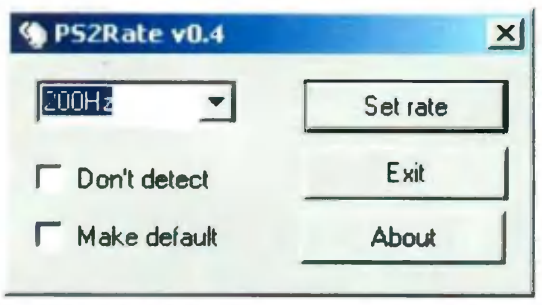
Mithilfe des DMA-Modus (Direct Memory Access, direkter Speicherzugriff) können Sie die Übertragung von Laufwerksdaten enorm beschleunigen, sowohl bei Festplatten als auch bei CD- und DVD-Laufwerken. Dieser Übertragungsmodus erlaubt es den Daten nämlich, ohne Umwege über den Hauptprozessor direkt in den Betriebssystemspeicher geladen zu werden. Der Prozessor wird dadurch nicht für jeden Lesevorgang beansprucht und kann andere Aufgaben erledigen. Nachteile bringt der DMA nicht. In der Systemsteuerung klicken Sie dann „System" und danach das Dialogfenster „Eigenschaften von System" an. Wechseln Sie auf „Einstellungen" und aktivieren Sie „DMA". Nach einem Neustart sollte Windows die Option aktiviert haben. Ist das nicht der Fall, dann unterstützt Ihr Laufwerk den DMA-Modus nicht.



**KABEL-AKUSTIK** Über ein solches Kabel gelangt der Klang von Audio-CDs über die Soundkarte direkt in die angeschlossenen Boxen.

## TIPP #15 MAUS-GESCHICHTE

Die meisten Mäuse arbeiten mit dem USB-Anschluss zusammen, können aber auch per Adapter an den PS/2-Port angeschlossen werden. Die Genauigkeit von PS/2-Mäusen lässt sich mit unserem Tool „PS2RATE" von der Heft-CD unter Windows 9x verfünffachen! Besonders Fans von 3D-Spielen profitieren von dem kleinen Maus-Übertakter. Wie der Name schon sagt, arbeitet das Programm nur mit PS/2-Mäusen zusammen – USB-Nager oder serielle Mäuse werden nicht unterstützt. Installieren Sie das Programm von unserer Heft-CD und starten Sie dann die Datei „Ps2rate.exe". Jetzt können Sie die Abtastrate nach Belieben bis zu 200 Herzt hochstellen.




**OVERCLOCKING** Mit PS2RATE verfünffachen Sie die Genauigkeit Ihrer PS/2-Maus.

## TIPP #16 SPIELE-PATCHES

Wer Spielspaß ohne Frust will, der kommt an Patches nicht vorbei, denn sowohl für Windows-Betriebssysteme als auch für Spiele gibt es die kleinen Fehlerbeheber. Für Erstere bietet Microsoft auf seiner Webseite so genannte „Servicepacks" an, die bekannte Macken beheben. Um bei Abstürzen diese Fehlerquelle auszuschließen, sollten Sie sich von Zeit zu Zeit auf www.microsoft.com im Download-Bereich umschauen und nach verfügbaren „Updates" suchen. Die aktuellsten Updates oder Patches zu Spielen finden Sie regelmäßig auf unserer Heft-CD/-DVD, ältere finden Sie im Internet unter www.activewin.com oder www.patches-scrolls.de. Ohne große Umstände können Sie Ihr Windows auch über den Eintrag „Windows-Update" im Startmenü immer auf dem aktuellsten Stand halten – Internetverbindung vorausgesetzt. *(bh)*

**NACHBRENNER** Mit dem DMA-Modus machen Sie Festplatten und CD-Laufwerke schneller.

# www.e-bug.de

- Aktuell: Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- Hammerpreise: Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- Günstig: Pro Paket nur 9,90 Versandkosten. Ab 1000 DM Bestellwert Lieferung frei Haus!
- Fair: 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- Kulant: Soforttausch im Garantiefall.
- Safe: Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- Händler: Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.

## Intel & AMD-CPUs

| | |
|---|---|
| AMD Duron 650MHz | 119,-- |
| AMD Duron 800MHz | 199,-- |
| AMD K7 Athlon 800MHz Thunderbird | 269,-- |
| AMD K7 Athlon 1GHz 256KB Thunderbird | 459,-- |
| AMD K7 Athlon 1.1GHz 256KB Thunderbird | 569,-- |
| AMD K7 Athlon 1.2GHz 256KB Thunderbird | 659,-- |
| Intel PIII 700MHz 256KB FCPGA Tray | 399,-- |
| Intel PIII 800MHz 256KB FCPGA Tray | 499,-- |

online weitere Produkte verfügbar ...

## IDE & SCSI-Festplatten

| | |
|---|---|
| 20.4GB IDE Maxtor DiamondmaxPlus 52049H4 | 299,-- |
| 30.7GB IDE IBM DTLA 307030 7200rp ATA100 | 329,-- |
| 30.7GB IDE Maxtor Diamondmax 33073H3 | 269,-- |
| 40.8GB IDE Samsung SV-4084D 5400rpm | 309,-- |
| 45.0GB IDE Western Digital 450AA 5400rpm | 359,-- |
| 61.4GB IDE Maxtor DiamondMax60 96147H6 | 449,-- |
| 81.9GB IDE Maxtor DiamondMax80 98196H8 | 669,-- |
| 18.2GB SCSI IBM DDYS-T181350 LVD2 4MB | 895,-- |

online weitere Produkte verfügbar ...

## Mainboards für AMD & Intel-CPUs

| | |
|---|---|
| Asus A7V/650/W0A/SocketA Retail | 359,-- |
| Asus CUSL2 Intel815e für FCPGA | 367,-- |
| Asus CUBX-E Intel BX Chipset FCPGAI | 295,-- |
| Abit KT-7 Raid SocketA ATX Via KT133 | 399,-- |
| Gigabyte 6VXE7+ Sockel370/FCPGA retail | 199,-- |
| Gigabyte 7IXE4 AMD SocketA retail | 239,-- |
| Gigabyte 7ZX AMD SocketA retail VIA | 309,-- |
| Gigabyte 7ZX-1 AMD SocketA retail VIA | 285,-- |
| MSI 6330 K7T-Pro2 SocketA - Duron | 319,-- |

online weitere Produkte verfügbar ...

## Grafikkarten + Game-Power ...

| | |
|---|---|
| Asus 32MB V7100 GeForce2 MX Retail AGP | 299,-- |
| Asus 32MB V7700 GeForce2 GTS | 479,-- |
| 32MB GeFORCE2 MX Retail | 239,-- |
| Asus 64MB V7700 GFORCE2 GTS Retail | 799,-- |
| ATI 32MB Xpert2000 Rage 128 AGP bulk | 175,-- |
| ATI 64MB Readon VideoIN + Out Bulk | 699,-- |
| Elsa 32MB Galdiac GForce2 GTS AGP bulk | 599,-- |
| STB 64MB VoodooV 5500 AGP retail | 499,-- |

online weitere Produkte verfügbar ...

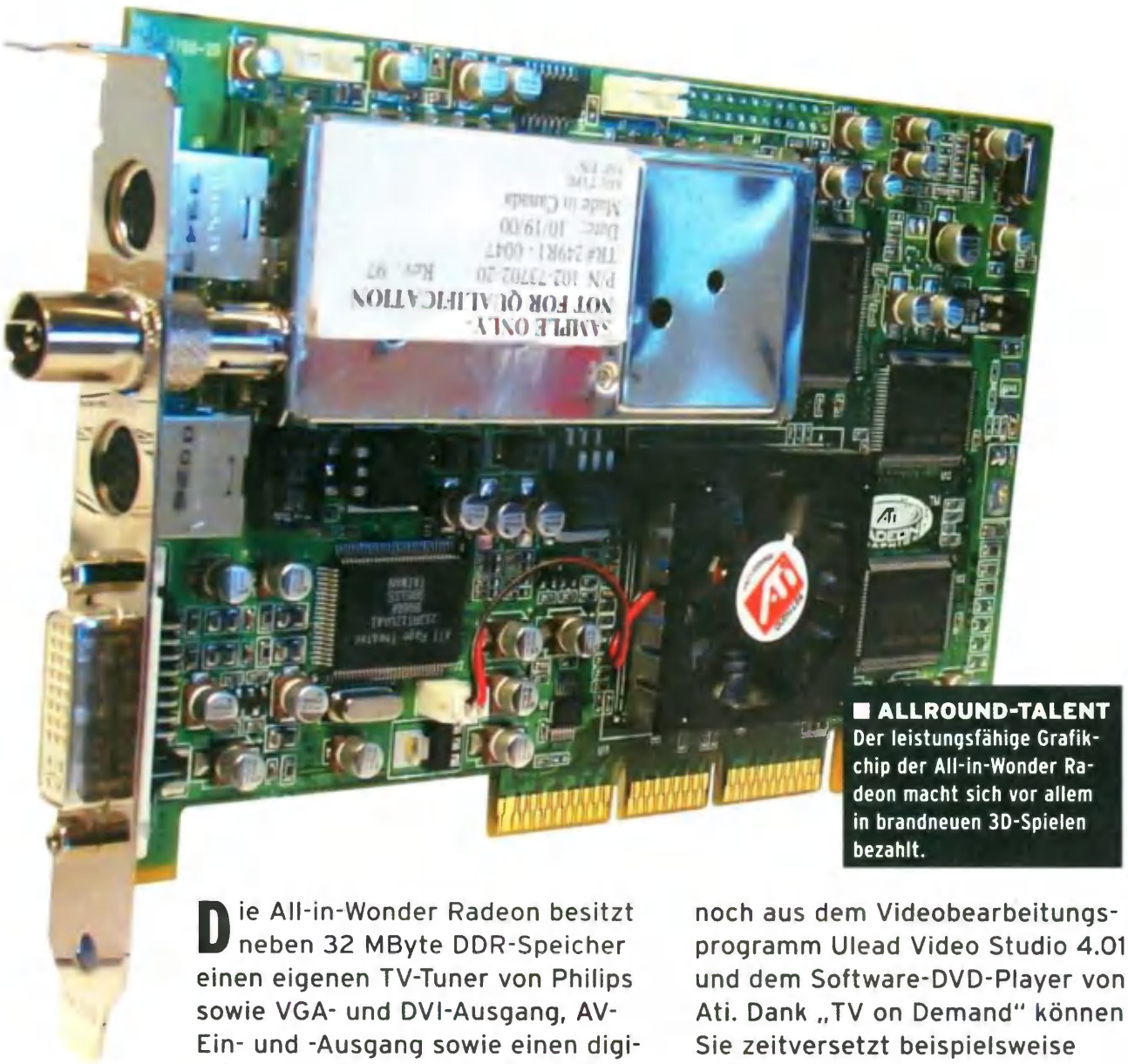
... immer ein bitchen schneller!!

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
Dr. Jasper Str. 81 · 31073 Delligsen
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 87-91 01-90
Fax: 0 51 87-91 01-80
Abruf: 0 51 87-91 01-88

AWARD PC Games

# Grafikrakete mit TV-Tuner

**All-in-Wonder Radeon** Zukunftssichere Grafikkarte mit guten TV-Funktionen.




■ **ALLROUND-TALENT**
Der leistungsfähige Grafikchip der All-in-Wonder Radeon macht sich vor allem in brandneuen 3D-Spielen bezahlt.

Die All-in-Wonder Radeon besitzt neben 32 MByte DDR-Speicher einen eigenen TV-Tuner von Philips sowie VGA- und DVI-Ausgang, AV-Ein- und -Ausgang sowie einen digitalen Soundausgang für Dolby-Digital-Sound. Das beigelegte Software-Paket besteht neben Treibersoftware noch aus dem Videobearbeitungsprogramm Ulead Video Studio 4.01 und dem Software-DVD-Player von Ati. Dank „TV on Demand" können Sie zeitversetzt beispielsweise Fußballspiele aufnehmen und sie während der Aufnahme bereits anschauen (Time Shifting). Durch diese Features steht neben der Videobearbeitung am PC auch der Funktionalität als digitaler Videorekorder nichts mehr im Wege – entsprechend viel Festplattenspeicher vorausgesetzt. Neben dem Tuner gleicht die Architektur der TV-Radeon der Radeon 32 MB DDR (Test in PCG 01/2001, 88%). Chip- und Speicher sind ebenfalls mit 162 MHz getaktet und sorgen für flotten Spielspaß, wobei die Video- und Fernsehfunktionen die Karte nicht ausbremsen. Fazit: Die All-in-Wonder Radeon schafft die Gratwanderung zwischen Hobby-Videobearbeitung, Fernsehfunktionalität und flotter Spielepower ohne Probleme. Sie ist also ein Allroundtalent, das durch seine Fernsehqualitäten nicht nur Spieler glücklich macht, sondern auch Fernseh-Junkies. *(bh)*

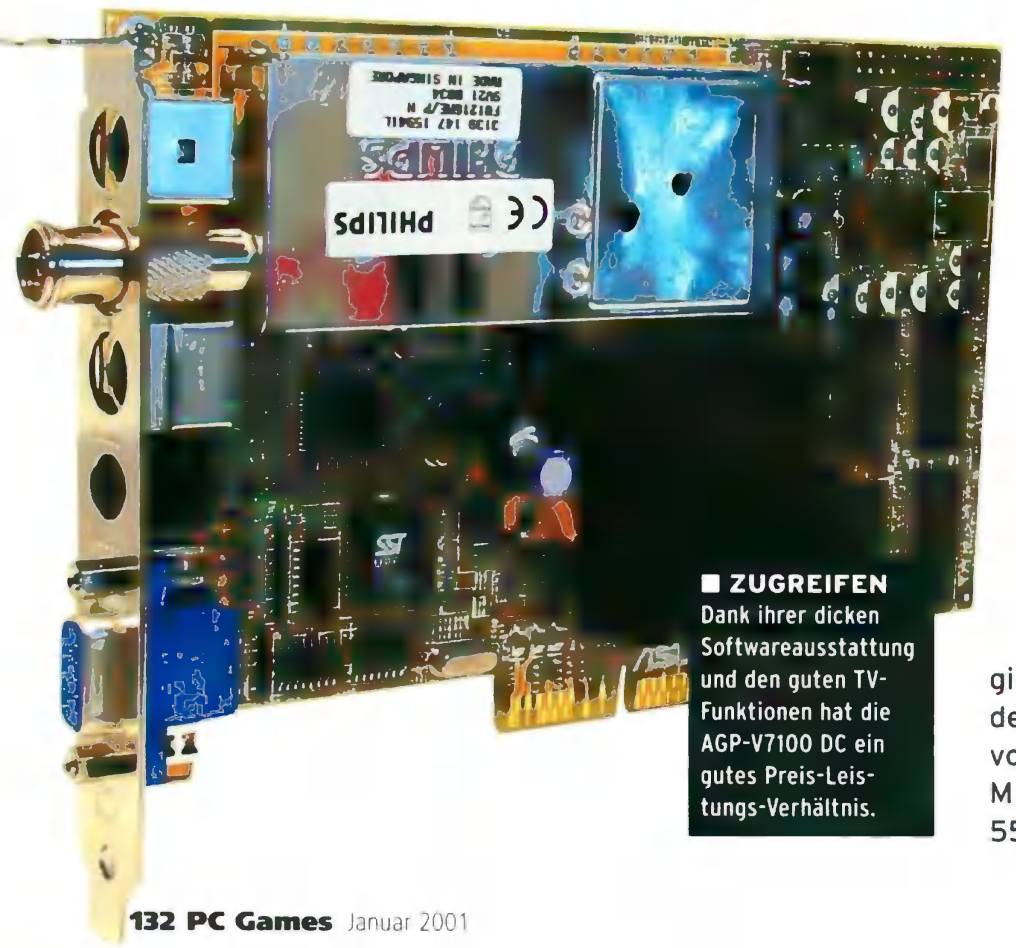
■ HERSTELLER **Ati** ■ PREIS **Ca. DM 899,-**
■ WEBSEITE **www.ati.de**
■ TELEFON **089-665150**

■ AUSSTATTUNG ..... Sehr Gut
■ FEATURES ..... Gut
■ PERFORMANCE ..... Gut

**90%**
**WERTUNG**

# Günstiger PC-Fernseher

**Asus AGP-V7100 DC** Reguläre GeForce2 MX mit Software und Fernseheigenschaften




■ **ZUGREIFEN**
Dank ihrer dicken Softwareausstattung und den guten TV-Funktionen hat die AGP-V7100 DC ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Der GeForce2-MX-Chip auf der AGP-V7100 DC arbeitet mit den üblichen 175 MHz. Die 32 MByte Grafikspeicher werden mit 166 MHz angesprochen, wobei erst der TV-Tuner die AGP-V7100 DC richtig interessant macht. Neben dem normalen VGA-Ausgang finden Sie einen AV-Ein- und Ausgang, ein Line-In und ein Anschluss für die mitgelieferte 3D-Shutterbrille. Ebenfalls im Lieferumfang sind der Asus DVD-Player, 3D Deep, VideoLive Mail, Video Studio 4.01 und das 3D-Action-Adventure *Drakan*. Auf der Ausstattungsseite gibt es also nichts zu meckern. Bei der 3D-Leistung weicht die V7100 DC von den Werten anderer GeForce2-MX-Karten keinen Deut ab. Für rund 550 Mark erhalten Sie also einen guten Kompromiss zwischen Grafik- und TV-Karte. Für aktuelle 3D-Spiele (in niedrigen Auflösungen) und gemütliche Fernsehabende vor dem PC ist die V7100 DC sehr gut zu gebrauchen. Ambitionierte Videoschnitte oder auch die Erstellung von MPEG2-Videos sollten Sie besser mit professioneller Hardware erstellen. *(bh)*

■ HERSTELLER **Asus** ■ PREIS **Ca. DM 549,-**
■ WEBSEITE **www.asuscom.de**
■ TELEFON **02102-95990**

■ AUSSTATTUNG ..... Sehr Gut
■ FEATURES ..... Gut
■ PERFORMANCE ..... Gut

**88%**
**WERTUNG**

# FortKnox
COMPUTER GMBH

Der Computerhard- und Software Versand

Rotter Bruch 26a
D-52068 Aachen

24 STUNDEN ONLINE SHOPPING:
**www.fortknox.de**

TELEFON-BESTELLUNG:
**0800-3678566** GEBÜHRENFREI

PREIS-OFFENSIVE!

Ware erhältlich, solange der Vorrat reicht! | Preis-/Verfügbarkeitsstand 15.01.2001 | Aktuelle Tagespreise nur über Telefon oder Website!

**BESTELLTELEFON**
MO - FR 8.00 -20.00 UHR
**0800-3678566**
ODER
**0800-FORTKNOX**

**BESTELLFAX**
24 STUNDEN TÄGLICH
**0800-3678329**
ODER
**0800-FORTFAX**

AUSZUG AUS UNSEREM KOMPLETTANGEBOT!

**NEU!** im Februar-Special

**Der Mondscheintarif für nur 9,00 DM Versandkosten**
(gültig in den Zeiten von 19 - 24 Uhr und von 3 - 6 Uhr) und
**der Nachtsurfer-Tarif für nur 6,00 DM Versandkosten**
(gültig in der Zeit von 24 - 3 Uhr)

## GAMEPAD'S/JOYSTICKS/LENKRÄDER

| | | | |
|---|---|---|---|
| | J84 | Gamepad Gravis Destroyer | 19.00 |
| | J83 | Gamepad Gravis Eliminator pro | 49.00 |
| NEU! | J86 | Gamepad Gravis Tilt Gamepad | 59.00 |
| | J51 | Joystick Gravis Destroyer | 16.00 |
| | J47 | Joystick Gravis Gamepad pro USB | 32.00 |
| | J44 | Joystick Gravis Xterminator | 55.00 |
| | J68 | Joystick Gravis XTerminator Dualcontr. | 85.00 |
| | J36 | Joystick Microsoft 3D Precision Pro USB | 91.00 |
| | J59 | Lenk.Guillemot ForceF RACING WHEEL ret. | 234.00 |
| NEU! | J85 | Lenk. Guillemot TM Formula Charger ret. | 66.00 |
| | J79 | Lenk. Logitech Wingman Formula GP | 109.00 |
| | J80 | Lenk. Microsoft Precision Racing Wheel | 109.00 |

## DVD-ROM'S

| | | | |
|---|---|---|---|
| | CL7 | IDE 12*/40* LG D8120B-B bulk | 185.00 |
| | CL1 | IDE 12*/40* Lite-On bulk | 162.00 |
| | CI6 | IDE 12*/40* Toshiba SDM-1402 bulk | 199.00 |
| | CI4 | IDE 16*/40* Pioneer DVD115 bulk | 219.00 |
| | CK1 | IDE 16*/40* Pioneer DVDA05SZ | 317.00 |
| | CM8 | IDE 16*/40* Toshiba SDM-1502 | 244.00 |

## CD-WRITER

| | | | |
|---|---|---|---|
| NEU! | CM7 | IDE Lite-On Deluxe 32*/12*/10* intern | 338.00 |
| | CJ0 | IDE PlextorPXW121032A 32*/12*/10* | 499.00 |
| ● | CL6 | IDE Ricoh MP7120A 32*/12*/10* retail | 391.00 |
| | CL4 | IDE Ricoh MP9120ADP 8*/32*/12*/10* | 571.00 |
| | CJ9 | SCSI YAMAHA 8824S 24*/8*/8* int. bulk | 418.00 |

## CD-ROM

| | | | |
|---|---|---|---|
| | CH8 | IDE 52* Lite-On bulk | 81.00 |
| | CM9 | IDE 52* YPC ACB-520P | 79.00 |
| | CK4 | IDE 52* LG R8520B-B bulk | 87.00 |

## CD-MEDIEN

| | | | |
|---|---|---|---|
| | R30 | CD Leerbox (Jewelcase) für 1 CD-Rohling | 0.55 |
| | R54 | CD Rohling 650 MB, 10 Stück im Softpack | 6.90 |
| | R55 | CD Rohling 700 MB, 10 Stück im Softpack | 8.10 |
| | R74 | CD Rohling 700 MB, silber, 10 Stück | 9.50 |
| | R15 | CD Rohling 700 MB, silber/blau | 1.09 |
| | R52 | CD Rohling 700 MB, silber/blau gelabelt | 0.99 |
| | R76 | CD Rohling (Spindel) 700 MB, 50 St. (o.Jew.) | 34.00 |
| | R67 | CD Rohling Spindel, 50 St. (ohne Jewelc.) | 33.00 |
| | R40 | CD Rohling Fuji 700 MB Silverdisk | 1.69 |
| | R68 | CD Rohling Verbatim 650 MB, 8* generic | 1.19 |
| | R37 | CD Rohling rewrite, 4* HighQuality | 2.09 |
| | R79 | CD Rohling rewrite 700 MB, 4* | 2.25 |

## MONITORE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ● | MG8 | Belinea 17" 103035 70khz TCO99 | 469.00 |
| ● | MG9 | Belinea 17" 103065 86khz TCO99 | 509.00 |
| ● | MH0 | Belinea 19" 106035 96khz TCO99 | 699.00 |
| ● | M76 | Belinea 19" 106060 95khz TCO99 | 939.00 |
| ● | MD5 | Belinea 21" 108025 107khz TCO99 | 1739.00 |
| ● | MD6 | Belinea 21" 108080 121khz TCO99 | 1899.00 |
| ● | M97 | EIZO 17" F520 96khz TCO99 | 799.00 |
| ● | MB1 | ELSA 19" ECOMO 520 96khz TCO99 | 1099.00 |
| ● | MG4 | ELSA 19" ECOMO 531 107khz TCO99 | 1249.00 |
| ● | MB3 | ELSA 21" ECOMO 730 109khz TCO99 | 1979.00 |
| ● | MD0 | IIYAMA 17" A705MT 85khz TCO99 | 664.00 |
| ● | M92 | IIYAMA 17" S704HT 96khz TCO99 | 725.00 |
| ● | MH2 | IIYAMA 19" MA901U 96kHz TCO99 | 1059.00 |
| ● | MD1 | IIYAMA 19" S900MT1 95khz TCO99 | 729.00 |
| ● | M79 | IIYAMA 22" A201HT 130khz TCO99 | 1969.00 |
| ● | MA2 | Samsung 17" Samtron 75G 85 TCO99 | 509.00 |
| ● | MA3 | Samsung 19" Samtron 95P+95 TCO99 | 735.00 |
| ● | MG1 | SyncMaster 21" 1100p+ 115kHz TCO99 | 2079.00 |

## TOP 10

| | | | |
|---|---|---|---|
| | VNO | ATI XPERT-2000 PRO AGP 16 MB bulk | 131,00 |
| ● | MB9 | Monitor Samsung 17" Samtron 75E 70kHz TCO99 | 444,00 |
| | DE6 | Canon BJC-2100 color A4 | 139,00 |
| | N12 | Netzwerkkarte PCI NE2000 kompat. BNC + TP | 19,90 |
| | FY3 | Seagate ATBUS 40.8GB U5 | 304,00 |
| | PI3 | Intel Celeron 600 FCPGA Sockel 370 | 169,00 |
| | R31 | CD Leerbox (Jewelcase) für 2 CD-Rohlinge | 0,99 |
| | BO8 | Mainboard ASUS CUL2-C Solano FCPGA ATX Sockel 370 | 285,00 |
| | CL8 | CD-Writer IDE Teac CDW512E 32*/12*/10* intern | 471,00 |
| | G65 | Gehäuse Mini/Miditower ATX 300 Watt | 115,00 |

## GRAFIK ADD-ON

| | | | |
|---|---|---|---|
| | VM6 | ASUS 7100 GeForce MX AGP 32 MB ret. | 237.00 |
| | VN8 | ASUS 7100 GeF.2 MX AGP 32 MB TV-Out | 289.00 |
| | VL2 | ASUS 7700 GeF.2 GTS AGP 64 MB TV-Out | 719.00 |
| | VM2 | ATI Radeon SDR TV-Out AGP 32 MB bu. | 355.00 |
| | VM3 | ATI Radeon DDR AGP 64 MB bulk | 644.00 |
| | VG5 | ATI Rage Fury Pro VIVO AGP 32 MB bu. | 229.00 |
| | VO7 | ATI XPert- 98 Pro PCI 8 MB | 126.00 |
| | VL6 | ATI XPert-2000 Pro TV-Out AGP 32 MB | 194.00 |
| | VH5 | Cardex Mirage TNT2M64 AGP 32 MB re. | 159.00 |
| | V01 | Cardex NVidia GeF.2 MXDD AGP 32 MB | 321.00 |
| | VL4 | Cardex NVidia TNT2-LT AGP 8 MB-SDR. | 89.00 |
| | VD8 | ELSA Erazor III LT AGP 32 MB retail | 195.00 |
| | VD9 | ELSA Erazor III LT AGP 32 MB bulk | 184.00 |
| | VM8 | ELSA Gladiac GeF.2 MX AGP 32 MB bulk | 259.00 |
| | VM9 | ELSA Gladiac GeF.2 MX AGP 32 MB ret. | 277.00 |
| ● | VO4 | Hercules Prop.II GTS-U AGP 64 MB DDR | 1255.00 |
| | VL5 | Hercules Prophet II MX AGP 32MB SDR. | 281.00 |
| | VO6 | Hercules Prop.II MXDD TV AGP 32MB ret. | 359.00 |
| | V36 | TV-Tuner Hauppauge WIN TV Primio | 166.00 |
| | V31 | TV-Tuner Hauppauge WIN TV VT Radio | 206.00 |
| | VC7 | TV-Tuner Haupp. WIN TV VT Theatre | 276.00 |
| | VJ8 | TV-Tuner TerraTec TV Radio+ PCI | 196.00 |
| | VJ9 | TV-Tuner TerraTec TV+ PCI | 153.00 |

## SOUNDKARTEN

| | | | |
|---|---|---|---|
| | X35 | 16Bit PCI | 25.50 |
| | X58 | 32Bit PCI 4 Speaker | 54.00 |
| | X59 | Guillemot MAXI Sound 4tissimot | 63.00 |
| | X82 | Guillemot MAXI Muse retail | 82.00 |
| | X28 | TerraTec Integra 128T PCI bulk | 32.00 |
| | X30 | TerraTec 128i PCI retail | 44.00 |
| | X86 | SB PCI live player 5.1 retail | 176.00 |
| | X26 | SB PCI live player bulk | 116.00 |

## GEHÄUSE/NETZTEILE

| | | | |
|---|---|---|---|
| | G21 | ATX Big/Midi mit abnehmbaren Seitent. | 94.00 |
| | G05 | ATX Bigtower mit abn. Seitenteilen | 99.00 |
| | G18 | ATX Minitower mit abn. Seitenteilen | 69.00 |
| | G20 | ATX Mini/Miditower mit abn. Seitent. | 74.00 |
| | G66 | ATX Big/Miditower 300 Watt | 117.00 |
| | G68 | ATX BigTower 300 Watt | 133.00 |
| | G27 | ATX-Bigtower Chenbro 300 Watt | 229.00 |
| | G69 | ATX-Miditower Chenbro 300 Watt | 171.00 |
| | G58 | ATX-Miditower Chenbro EPOCH | 122.00 |
| | G57 | ATX-Miditower Chenbro iMacblue ! | 169.00 |
| | G55 | ATX-Minitower Chenbro iMacblue ! | 159.00 |
| | G32 | Netzteil 300 Watt ATX | 65.00 |
| | G63 | Netzteil 400 Watt ATX | 99.00 |

## MAINBOARDS (Sockel A)

| | | | |
|---|---|---|---|
| | BM2 | Abit KT7-100Raid Athlon462 ATX | 375.00 |
| NEU! | BR8 | Abit KT7-A Raid Athlon462 ATX | 395.00 |
| | BP7 | ASUS A7M266 Athlon462 ATX | 411.00 |
| ● | BK8 | ASUS A7V/WOA Athlon462 ATX | 319.00 |
| NEU! | BQ9 | ASUS A7V133 Raid Athlon462 ATX | 344.00 |
| ● | BO1 | EPoX EP-8KTA+ Athlon462 ATX | 282.00 |
| NEU! | BR1 | EPoX EP-8KTA3 Athlon462 ATX | 311.00 |
| | BR6 | EPoX EP-8KTA3+Raid Athlon462 | 339.00 |
| | BK9 | Gigabyte GA-7IXE4 Athlon462 ATX | 222.00 |
| | B03 | Gigabyte GA-7ZXR RaidAthlon462 | 371.00 |
| | BP6 | LuckyStar K7VAT+ Athlon462 ATX | 239.00 |
| | BP1 | MSI 6330 K7T-Turbo Athlon462 | 288.00 |

## MAINBOARDS (Sockel 370)

| | | | |
|---|---|---|---|
| NEU! | BR5 | Abit SE6EP Solano FCPGA ATX | 277.00 |
| | BQ4 | Abit VP6 Raid Dual-FCPGA ATX | 399.00 |
| ● | BP4 | ASUS CURDLS Dual-FCPGA U160 ATX | 1689.00 |
| ● | BJ6 | ASUS CUSL2 Solano FCPGA ATX | 386.00 |
| | BP5 | ASUS CUV4X-C FCPGA ATX | 239.00 |
| ● | BQ2 | ASUS CUV4X-DLS/D DualFCPGA ATX | 779.00 |
| NEU! | BR3 | EPoX 3SPA3 Solano FCPGA ATX | 266.00 |
| | BN7 | EPoX EP-D3VA DUAL-FCPGA ATX | 289.00 |
| | BL6 | EPoX EP-3VBA3 VIA FCPGA ATX | 183.00 |
| | BI3 | Gigabyte GA6VX7-4X FCPGA ATX | 219.00 |
| ● | BN9 | Gigabyte GA6VXD7 DualFCPGA ATX | 409.00 |
| | BJ4 | Gigabyte GA6VXE7+FCPGA VIA ATX | 184.00 |
| | BI5 | LuckyStar 6VA694 VIA FCPGA ATX | 172.00 |
| | BP3 | MSI 6309 VIA FCPGA ATX | 224.00 |
| | BO7 | MSI 6321 694D-A Raid DualFCPGA | 324.00 |
| | BK4 | MSI 694D Pro Dual-FCPGA FW ATX | 379.00 |
| | BO2 | Shuttle AV11-3 VIA FCPGA ATX | 164.00 |

## FESTPLATTEN

| | | | |
|---|---|---|---|
| ● | FP7 | IBM ATBUS 30.0GB DTLA 307030 | 355.00 |
| | FP8 | IBM ATBUS 40.0GB DTLA 305040 | 339.00 |
| | FP9 | IBM ATBUS 45.0GB DTLA 307045 | 384.00 |
| ● | FR0 | IBM ATBUS 60.0GB DTLA 307060 | 679.00 |
| ● | FR9 | IBM ATBUS 75.0GB DTLA 307075 | 919.00 |
| | FQ9 | Maxtor ATBUS 15.3GB Diam.Max Plus 45 | 264.00 |
| | FW4 | Maxtor ATBUS 20.4GB Diam.Max Plus 45 | 275.00 |
| | FV8 | Maxtor ATBUS 30.7GB Diam.Max Plus 45 | 319.00 |
| | FY5 | Maxtor ATBUS 40.9GB Diam.Max VL40 | 324.00 |
| NEU! | FY6 | Quantum ATBUS 20.4GB Fireball LCT-20 | 279.00 |
| | FY1 | Seagate ATBUS 20.4GB U5 | 244.00 |
| | FS5 | Seagate ATBUS 30.4GB Barracuda II | 324.00 |

## MIX

AUSZUG AUS UNSEREM KOMPLETTANGEBOT VON ÜBER 3.000 PRODUKTEN!

| | | | |
|---|---|---|---|
| | VQ2 | WebCam Philips ToU-Cam pro USB ret. | 175.00 |
| ● | SA4 | AGFA SNAPSCAN e50 USB | 461.00 |
| ● | SB5 | Canon CanoScan D 660 U | 309.00 |
| | SC9 | Hercules MaxiScan A4 USB retail | 189.00 |
| | SA9 | Mustek ScanExpress 1200 USB Plus | 149.00 |
| | A29 | Aktivboxen 160W Wavemaster | 29.00 |
| | A59 | Aktivboxen 400W Wavemaster 2040 | 49.00 |
| | T70 | Tastatur Microsoft Internet Keybo. PS/2 | 48.00 |
| | T71 | Cherry G83-13000 CyBoard USB/PS/2 | 66.00 |
| | KM1 | Palm Pilot 3COM M100 | 384.00 |
| ● | DB0 | Canon BJC 8200 PHOTO color A4 | 779.00 |
| | DH2 | EPSON Stylus color 880 A4 | 355.00 |
| ● | DC1 | HP Deskjet 930C | 369.00 |
| | DG1 | Lexmark Z32 | 175.00 |
| | W60 | Zipdrive Iomega 250MB USB ext. retail | 395.00 |
| | H17 | ISDN-Karte AVM Fritz-Card PCI retail | 139.00 |
| | J16 | Maus Logitech Pilot Plus S48 Wheel PS/2 | 27.90 |

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGBs und Garantiebedingungen der **FortKnox Computer GmbH**. Alle Angebote sind freibleibend, **zzgl. 15,- DM Versandkostenpauschale pro Lieferung**. Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Wiederrufsrecht (gem. § 3 Fernabsatzgesetz) aufmerksam!

**Wir bieten Ihnen:**
- versandfreie Gesamtlieferung durch Kauf von nur einem versandfreien Produkt...
- versandfreie Nachlieferung bei Teillieferung...
- Geld-Zurück-Garantie, wenn Sie am selben Tag ein gekauftes Produkt anderswo günstiger sehen...
- Bestellung über gebührenfreie Telefonnummer...
- Bestellungen, die bis 17 Uhr bei uns eingehen, verlassen noch am selben Tag das Haus...
- alle fünf Minuten Aktualisierung der Internet-Preise (damit immer TOP-Aktuell)...
- 14 Tage volles volles Rückgaberecht (gem. Fernabsatzgesetz)...
- 30 Tage erweitertes Rückgaberecht (nur ungebrauchte und originalverpackte Ware ; ausgenommen CPUs, RAMs und Software)...
- täglich neue aktuelle Angebote zu Spitzenpreisen...
- durch unseren „Newsletter" besser informiert sein als andere...
- sichere Online Bestellung durch SSL-Technologie...
- Postpaket-Versandverfolgung...

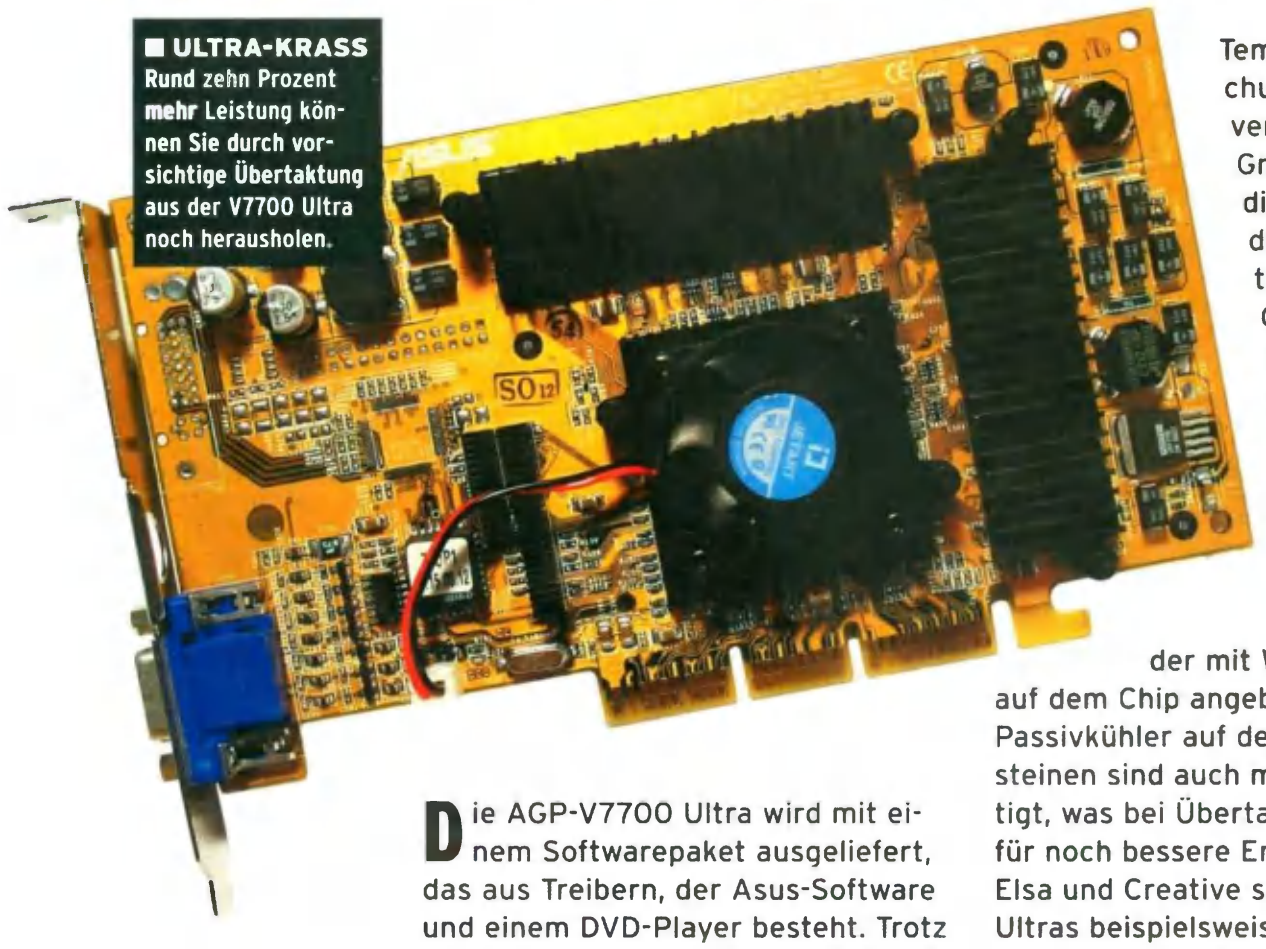
...wir sind eben besser als andere!

● = versandfrei

FortKnox – Bei uns sind Sie in sicheren Händen!

# Reine Grafikpower

**Asus AGP-V7700 Ultra Pure** Eine GeForce2 Ultra ohne viel Drumherum.



**■ ULTRA-KRASS**
Rund zehn Prozent mehr Leistung können Sie durch vorsichtige Übertaktung aus der V7700 Ultra noch herausholen.

Die AGP-V7700 Ultra wird mit einem Softwarepaket ausgeliefert, das aus Treibern, der Asus-Software und einem DVD-Player besteht. Trotz des hohen Preises befinden sich auf der Platine im Referenzdesign weder TV-Ausgang noch weitere Anschlüsse. Auch einen Diagnose-Chip für die Temperaturüberwachung sucht man vergebens. Bei der Grafikleistung kann die Karte aber wie die Kollegen auftrumpfen. Ihr Chiptakt liegt bei 250 MHz, die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten mit 458 MHz. Beim Chipkühler setzt Asus auf einen modifizierten Lüfter, der mit Wärmeleitpaste auf dem Chip angebracht wird. Die Passivkühler auf den Speicherbausteinen sind auch mit Paste befestigt, was bei Übertaktungsversuchen für noch bessere Ergebnisse sorgt. Elsa und Creative setzen bei ihren Ultras beispielsweise auf die billigeren, wärmeleitenden Klebestreifen. Den Chip konnten wir bis auf 275 MHz übertakten, den Grafikspeicher bis 500 MHz. Da der Karte zusätzliche Ein- und Ausgänge fehlen, setzen Sie bei dem installierten Treiber besser auf den aktuellsten Referenztreiber von Grafikchiphersteller Nvidia und sein Übertaktungsmenü. Fazit: Auf die sonst üppige Ausstattung von Asus-Grafikkarten wurde verzichtet. In unseren Benchmarks kann sich Asus wegen des gleichen Grafikmotors nicht absetzen, das ist bei ihrer enormen Grafikleistung auch gar nicht so schlimm. Für ihre starke 3D-Leistung erhält die V7700 Ultra Pure von uns den begehrten PC Games Award. *(bh)*

■ HERSTELLER **Asus** ■ PREIS **Ca. DM 1.350,-**
■ WEBSEITE **www.asuscom.de**
■ TELEFON **02102-95990**

■ AUSSTATTUNG ..... **Befriedigend**
■ FEATURES ..... **Sehr Gut**
■ PERFORMANCE ..... **Sehr Gut**

**92% WERTUNG**

# Alles drin, alles dran

**WinFast GF2 Ultra** Flotte Spielerkarte mit GeForce2-Ultra-Chip und TV-Ausgang

**■ EISKALT**
Mit ihrem riesigen Kühler sorgt die WinFast GF2 Ultra für eine gute Grafikchip-Temperatur.

Der riesige Aktivkühler der Leadtek WinFast GF2 Ultra sorgt für die Kühlung des mit 250 MHz getakteten Grafikchips. Auch der Grafikspeicher (458 MHz, DDR) wird in edlem Silber gekühlt. Wie Guillemot mit seiner Prophet II Ultra setzt auch Leadtek auf einen DVI- und S-VHS-Ausgang. Auch an die Verkabelung wurde gedacht: S-VHS- und Composite-Kabel gehören zum Lieferumfang, ebenso wie ein eigens umgeschriebener Treiber auf Basis der Detonator-Version 6.27. Dieser ist zwar etwas schneller als die Version 6.31, hat allerdings einige Macken. Neben sehr schrägen Übersetzungsfehlern ließ sich die Bildwiederholrate nicht richtig justieren. Da Leadtek wie fast alle Ultra-Hersteller auf das Referenz-Design von Nvidia setzt, vermissten wir auch den Diagnose-Chip der Vorgängerkarte WinFast GeForce2 GTS. Er überprüfte die Temperatur, Spannungsversorgung und Lüfterleistung. Aber das hielt uns von eigenen Übertaktungsversuchen nicht ab. Bei diesen konnten wir den Platinensilberling zur Arbeit bei 285 MHz Chiptakt und 500 MHz Speichertakt überreden. Der Kühler wurde dabei zwar verflixt heiß, das System lief aber stabil. Im Benchmark-Vergleich liegt die Winfast GF2 Ultra mit den anderen Ultra-Kollegen allerdings gleichauf. In 1.280x1024 lieferte die Karte auf einem PentiumIII 750 in *Unreal Tournament* (DirectGraphics) bei 32 Bit Farbtiefe stolze 63 Bilder pro Sekunde, in *Heavy Metal F.A.K.K 2* (OpenGL) immer noch 53 Bilder. Fazit: Dank der üppigen Ausstattung hat Leadteks Ultra im Vergleich einfach die Nase vorn. *(bh)*

■ HERSTELLER **Leadtek** ■ PREIS **Ca. DM 1.250,-**
■ WEBSEITE **www.leadtek.com**
■ TELEFON **040-25170777**

■ AUSSTATTUNG ..... **Gut**
■ FEATURES ..... **Sehr Gut**
■ PERFORMANCE ..... **Sehr Gut**

**93% WERTUNG**

02/2001

# Jetzt treiben wir es ...

THQ
WWW.THQ.DE

# Die neue C-Klasse

Was bringen die neuen AMD-Prozessoren mit 133 MHz Front Side Bus für den Spieler wirklich?

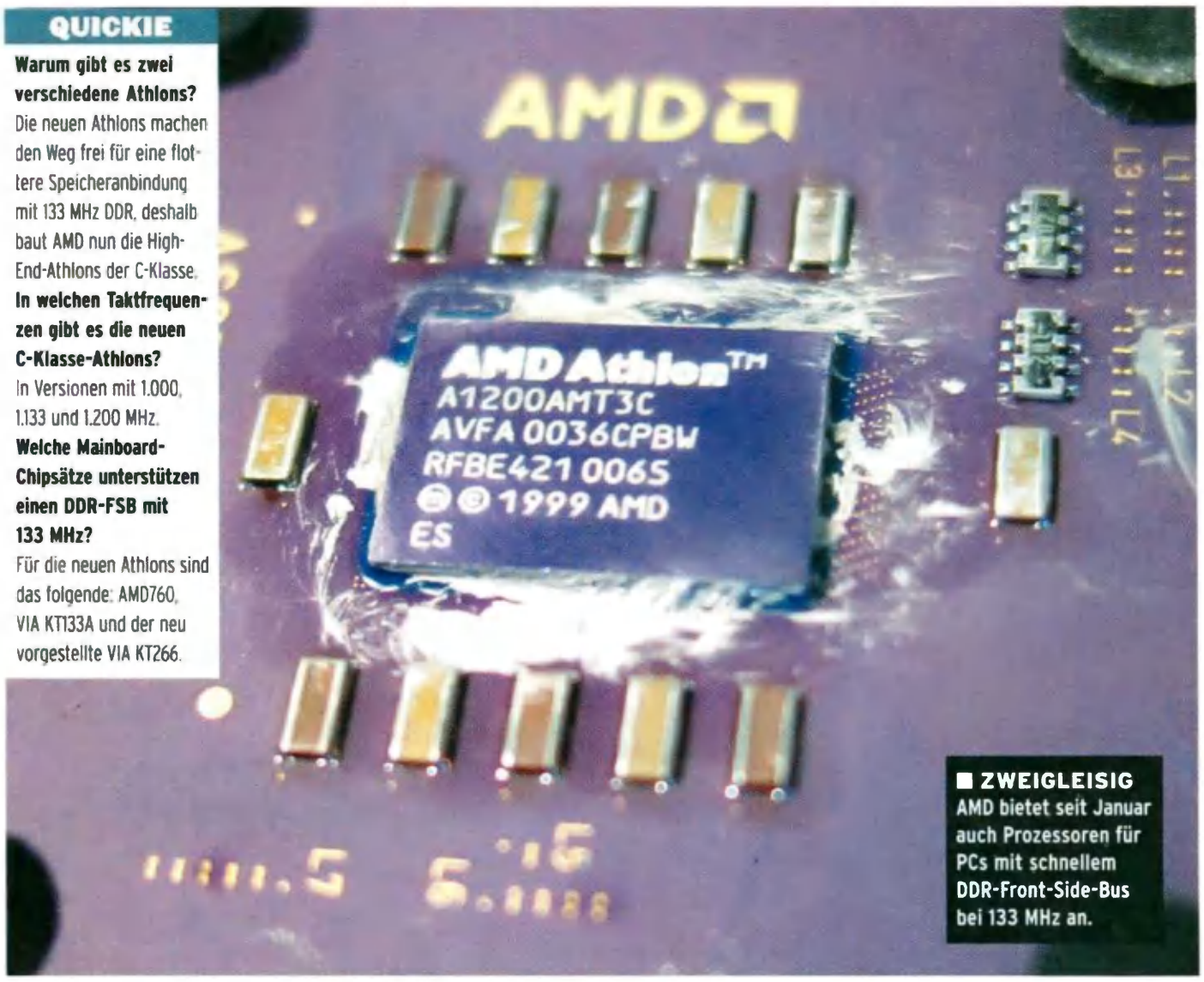
**FAKTEN** ■ PRODUKT **Athlon 1.000C/1.133C /1.200C** ■ KATEGORIE **Hauptprozessor** ■ HERSTELLER **AMD** ■ PREIS **ca. $ 256,-/319,-/363,-** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

**QUICKIE**

**Warum gibt es zwei verschiedene Athlons?**
Die neuen Athlons machen den Weg frei für eine flottere Speicheranbindung mit 133 MHz DDR, deshalb baut AMD nun die High-End-Athlons der C-Klasse.

**In welchen Taktfrequenzen gibt es die neuen C-Klasse-Athlons?**
In Versionen mit 1.000, 1.133 und 1.200 MHz.

**Welche Mainboard-Chipsätze unterstützen einen DDR-FSB mit 133 MHz?**
Für die neuen Athlons sind das folgende: AMD760, VIA KT133A und der neu vorgestellte VIA KT266.




■ **ZWEIGLEISIG**
AMD bietet seit Januar auch Prozessoren für PCs mit schnellem DDR-Front-Side-Bus bei 133 MHz an.

Der Front Side Bus (FSB) ist die Datenautobahn zwischen dem Hauptprozessor und der so genannten Northbridge auf der Hauptplatine. Diese Datenautobahn wurde bei AMD-Prozessoren bis dato im schnellsten Fall mit einer Geschwindigkeit von 100 MHz und Double-Data-Rate-Technik (DDR) betrieben. Die sorgt dafür, dass der Bus effektiv die doppelte Leistung bringen kann, also in diesem Beispiel wie ein 200-MHz-Bus arbeitet. Seit Anfang des Jahres bietet AMD auch Prozessoren an, die einen FSB von 133 MHz (DDR, also 266 MHz effektiv) vertragen. Die drei ersten Athlons der neuen Generation sind mit 1.000, 1.200 und 1.133 MHz getaktet und lassen sich durch das zusätzliche „C" in der Kennzeichnung von den üblichen „B"-Athlons (100 MHz FSB) unterscheiden.

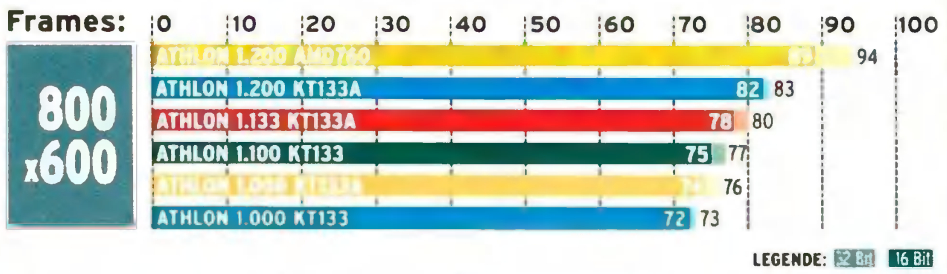
Durch ihren fest eingestellten Multiplikator machen diese Chipdebütanten in 100-MHz-DDR-Systemen keinen Sinn. Der Athlon 1.133C (8,5x133 MHz FSB=1.133 MHz) würde in einem regulären Mainboard mit KT133-Chipsatz (FSB: 100MHz DDR) nur mit 850 MHz Taktfrequenz arbeiten (8,5x100 MHz FSB=850 MHz). Sinnvoll sind die neuen Prozessoren also nur in Mainboards, die den 133-MHz-FSB unterstützen - dazu zählen zum Beispiel alle mit KT133A-Chipsatz. Wir haben den 1,1-GHz-Athlon in der Redaktion bei 133 MHz FSB und mit dem Asus A7V133 (133 MHz DDR FSB) betrieben. Im Vergleich zu 100 MHz FSB brachte das 133er-System in unserem Test nur geringe Vorteile in der 3D-Geschwindigkeit. Das KT133A-System leistete im Vergleich zum regulären KT133 nur rund fünf bis sieben Prozent mehr Leistung (800x600 Bildpunkte). Fazit: Die neuen Athlons der C-Klasse sind durch ihre flottere DDR-Technik gute Partner für High-End-Grafikkarten, natürlich nur auf einem passendem Mainboard. Sollten Sie noch einen „B"-Athlon besitzen, lohnt sich lediglich die neue flottere DDR-Infrastruktur der KT133A-Mainboards. Im Zusammenspiel können Sie diese Prozessoren bis zu 133 MHz FSB übertakten. Mit normalen KT133-Mainboards sind hingegen nur maximal 110 MHz drin. Übertakter haben am KT133A also ihre Freude. Bis Sie die Prozessoren und Mainboards allerdings im Laden erhalten, können noch einige Wochen ins Land gehen.

Bernd Holtmann

## Die OpenGL-Leistung

Wir haben die High-End-Athlons in unsere Testsysteme gesteckt und den Performance-Test unter OpenGL durchgeführt.

**Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)**



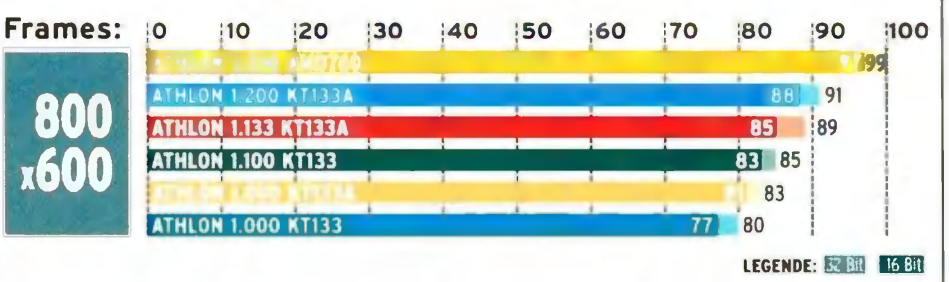

In *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, dem grafiklimitierten Benchmark, zeigen sich die größten Leistungsunterschiede zwischen dem 1.2-GHz-Athlon mit DDR-RAM und dem Rest des Feldes.

Einstellungen: GF2 Ultra (Det. 6.31), AGP 4.04, KT133: Asus A7V, KT133A: Asus A7V133

## Direct3D-Benchmarks

Wie stark ziehen sich die Testergebnisse der neuen Athlons im Geschwindigkeitstest mit Unreal Tournament auseinander?

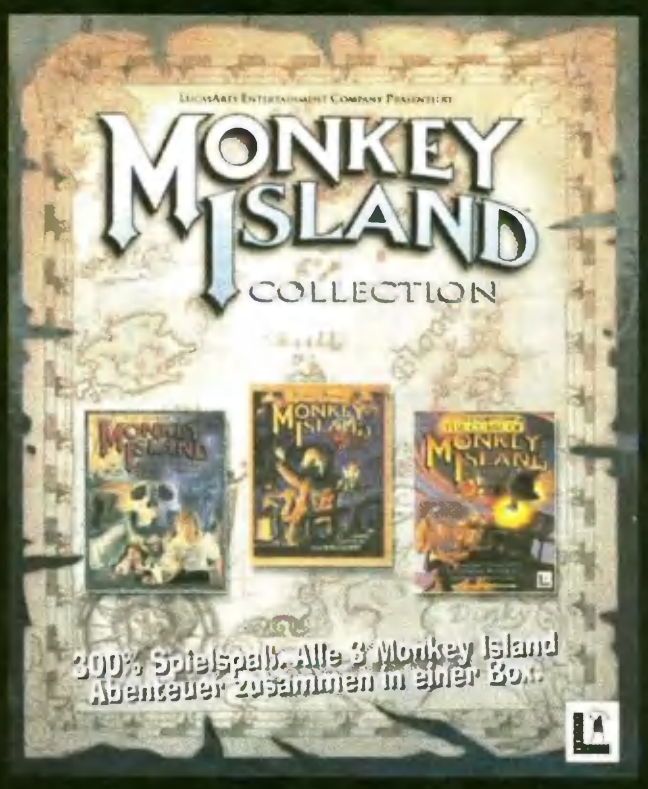
**Unreal Tournament 4.32 (benchmark.dem)**




In unserem Spieletest *Unreal Tournament* zeigte der neue Athlon nicht so starke Abweichungen zwischen den einzelnen Athlon-Rechnern. In Kooperation mit dem AMD760-Chipsatz liegt der 1.2-GHz-Athlon vorn.

Einstellungen: GF2 Ultra (Det. 6.31), AGP 4.04, KT133: Asus A7V, KT133A: Asus A7V133

# ... auf die Spitze !!!




Die 3 ersten Teile in einer fantastischen Collectors-Edition

Zeige im berühmten Pod-Race dein ganzes Können

Das neueste Abenteuer des legendären Indiana Jones

PC Games CLASSICS

**Alle drei Titel für jeweils nur**

# DM 29,95*

**Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Dark Secrets of Africa +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 34,95* The Dome Games Vol. I DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures DM 49,95* X-Beyond the Frontier**

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ
WWW.THQ.DE

# Virtueller Raumklang am PC

## Creative PlayWorks PS2000 Digital Ein Stereo-Boxensystem für den Fernseher oder Monitor.

**Die zwei Boxen sorgen mit Virtual Dolby Digital für akzeptablen Klang und der Subwoofer für einen fetten Bass.**

■ **FÜR DAS AUGE**
Beim Design hat sich Creative mehr Mühe gegeben als bei der Leistung der hübsch anzusehenden Boxen.

Das PlayWorks PS2000 von Creative erzeugt über zwei Boxen einen Dolby-Digital-Klang. Neben dem Subwoofer mit 12 Watt Effektivleistung finden Sie im Paket noch die ungewöhnliche Klangbox, die mit 10 Watt Effektivleistung im Vergleich etwas schwachbrüstig ausgefallen ist. Alle nötigen Kabel liegen in ausreichender Länge dem Karton bei – ebenso wie eine kleine Fernbedienung. Über den digitalen Eingang können Sie dann künstlich erzeugten Dolby-5.1-Sound hören, über den analogen Eingang den emulierten 4.1-Sound von Spielen. Die Satellitenbox wird über den Subwoofer gesteuert. Im Emulationsmodus (Virtual Dolby Digital) sorgen die Boxen des PS2000 für akzeptablen Klang und der Subwoofer für einen fetten Bass. Die drei Frontkanäle (Links, Mitte vorn, Rechts) werden gut emuliert, bei den hinteren erlebt man eher ein sphärisches Klanggefühl, bei dem die Quelle nicht so ganz auszumachen ist. Da die Emulation nur funktioniert, wenn der Hörer direkt vor der Box sitzt, bekommt eventueller Besuch nur blechernen Klang ab. Sollten Sie keinen Platz für vier PC-Boxen haben, können Sie mit diesem teuren Klangmöbel trotzdem guten Gewissens Ihren PC veredeln. Für 500 Mark liefert Creative Ihnen einen guten virtuellen 3D-Sound ins Haus. *(bh)*

■ HERSTELLER **Creative** ■ PREIS **Ca. DM 500,-**
■ WEBSEITE **www.creative.com**
■ TELEFON **0800-1815101**

■ AUSSTATTUNG ..... **Gut**
■ FEATURES ..... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE ..... **Gut**

**82% WERTUNG**

# Mächtige Boxen

## VideoLogic Sirocco Spirit Doppelpaket für Heimmusiker-Klang

**Die schwarzen Boxen benötigen viel Platz auf dem Schreibtisch. Die Kabel sind dabei etwas zu kurz geraten.**

Das neue Stereo-Boxensystem der Akustikvirtuosen von VideoLogic gönnt dem Käufer satte 50 Watt Effektivleistung (RMS). Mit ihren knapp 500 Mark Anschaffungskosten liegen sie allerdings in einer Preisregion, die für Hobbyspieler schon sehr hoch liegt. Die Boxen haben zwar zwei separate Cinch-Eingänge, sind aber offensichtlich eher als Stereo-Monitore für Hobbymusiker ausgelegt. Warum? An der Front gibt es weder Lautstärke- noch Klangregler. Diese Elemente sowie einen Anschluss für einen zusätzlichen Subwoofer und einen Kopfhörer befinden sich hinter den riesigen Holzboxen. Die schwarzen Klangkästen brauchen übrigens sehr viel Platz auf dem Schreibtisch und die Kabel sind für eine entsprechende Installation etwas zu kurz. In unseren Akustiktests war ihr Sound zwar äußerst klar und rein, aber ohne große Dynamik. Da hilft auch die eingebaute Klangoptimierung namens Dynamic Virtual Sub Technology nicht weiter. Bei *StarLancer* kam nicht der rechte Spaß auf. Kurzum: Für reine PC-Spieler gibt es empfehlenswertere und günstigere Boxen. Wenn Sie allerdings gute Stereo-Monitore für Ihre Heimkompositionen brauchen, sind die Spirits eine Überlegung wert. *(bh)*

■ **TEUER**
Das große Stereo-Boxen-system ist eher als Monitor-System für Heimmusiker gedacht als für PC-Spieler.

■ HERSTELLER **VideoLogic** ■ PREIS **Ca. DM 470,-**
■ WEBSEITE **www.videologic.de**
■ TELEFON **06103-93470**

■ AUSSTATTUNG ..... **Befriedigend**
■ FEATURES ..... **Befriedigend**
■ PERFORMANCE ..... **Gut**

**80% WERTUNG**

# Klingt gut

## Labtec Pulse-415 Kleines Duo

Der Subwoofer beherbergt alle Anschlüsse. An einer Kabelorgie kommen Sie nicht vorbei. Danach gibt es nichts mehr zu beanstanden. Die kleinen Boxen sind recht klangkräftig. Der Subwoofer überzeugte uns ebenfalls durch satten Klang und feine Töne auch bei geringem Geräuschpegel. Für 99 Mark holen Sie sich ein starkes (25 Watt RMS) und günstiges Klangpaket in die Wohnung. *(bh)*

■ **WINZLING**
Die Pulse-Boxen sind verdammt klein und auch noch recht günstig.

■ HERSTELLER **Labtec** ■ PREIS **Ca. DM 99,-**
■ WEBSEITE **www.labtec.com**
■ TELEFON **0811-997130**

■ AUSSTATTUNG ..... **Befriedigend**
■ FEATURES ..... **Ausreichend**
■ PERFORMANCE ..... **Gut**

**78% WERTUNG**

# Schluss mit Herumrätseln!

## Heißer Insidertipp:

**Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.**

Über 160 Seiten prall gefüllt mit den heißesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit 2 CDs inklusive 1 Vollversion.

**Ab sofort im Zeitschriftenhandel.**

Mit Gewinnspiel
Hauptpreis:
mp3-Player mit Festplatte von TERRATEC!

# 3dfx steigt aus!

■ **ERBVERWALTUNG**
3dfx steigt endgültig aus dem Grafikgeschäft aus und verkauft seine entwickelten Techniken an Nvidia.

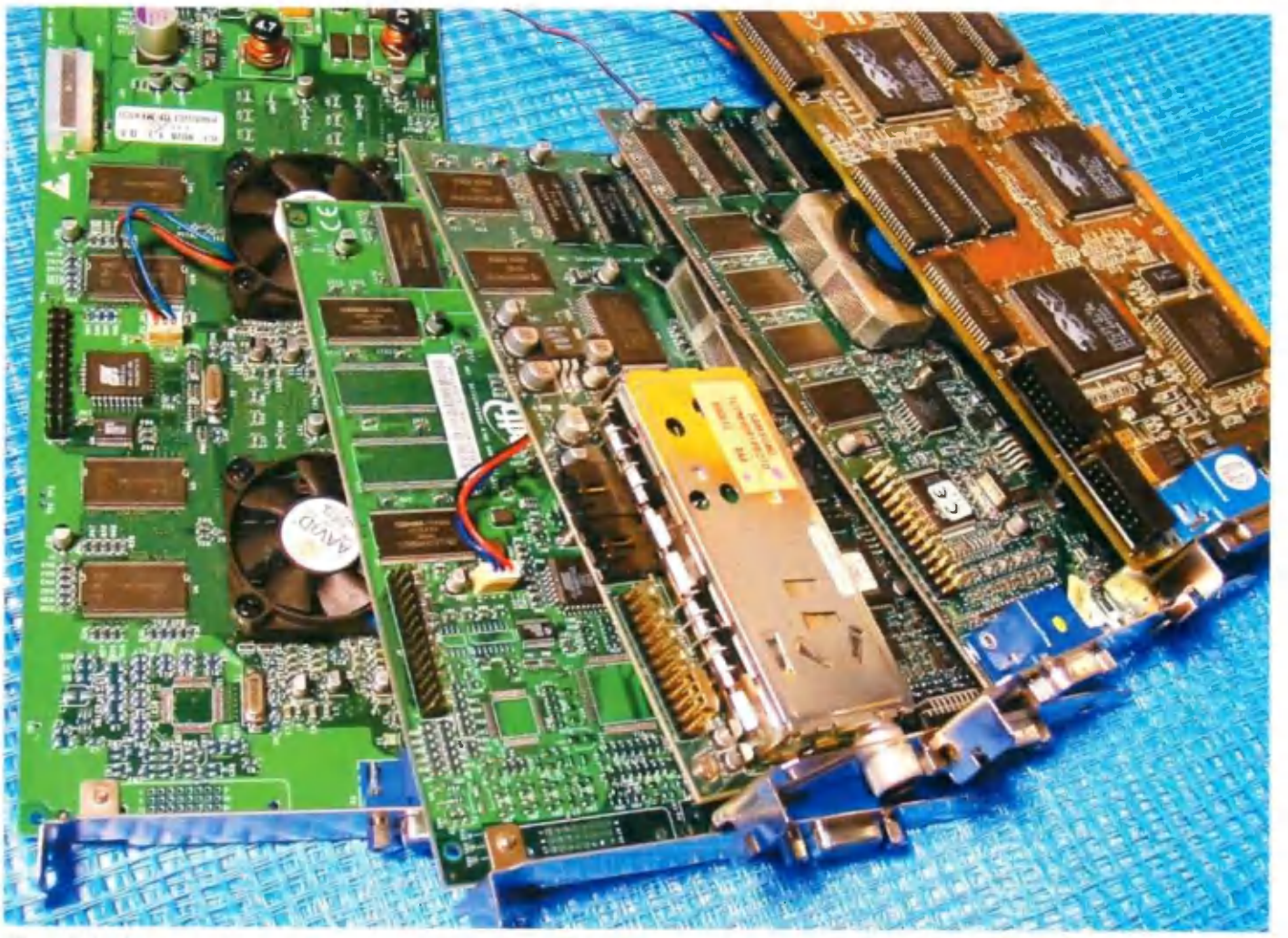
3dfx ist weg vom Fenster, Glide stirbt und neue Treiber gibt es nicht: Muss Ihre geschätzte Voodoo-Karte jetzt durch eine neue ersetzt werden? Wir haben nachgefragt!

Mitte Dezember ließ 3dfx die Bombe platzen: Nachdem die 3D-Grafikpioniere im letzten Jahr einen Verlust von 178 Millionen Dollar eingefahren hatten und der Umsatz im gleichen Zeitraum von 106 auf 36 Millionen Dollar sank, war nur noch an Verkauf zu denken. Die Banken sahen das wohl ebenso und haben Kredite anscheinend abgelehnt. Das Resultat: 3dfx kam unter den Hammer. Nach einigen Verhandlungen erhielt Grafikchiphersteller Nvidia den Zuschlag und zahlte 70 Millionen Dollar in bar sowie eine Million Nvidia-Aktien zum Kurswert von 42 Dollar je Aktie. Zusammen ergibt das einen Kaufpreis von 112 Millionen Dollar! Ein wahres Schnäppchen, wenn man bedenkt, dass 3dfx im vergangenen Jahr satte 186 Millionen Dollar für die Firma Gigapixel bezahlte. Aber was ändert sich nun für die vielen Besitzer der Voodoo-Grafikkarten? Nicht viel, denn zum Spielen taugen alle genannten Karten noch (natürlich im Rahmen ihrer Leistungsfähigkeit). Vor allem Voodoo3- sowie Voodoo4/5-Karten haben nicht zuletzt wegen ihrer vielen Tuning-Möglichkeiten (siehe PC Games 02/2001) noch ein längeres Spieleleben vor sich. Sie müssen also nicht gleich mit dem Sparen für den nächsten PC-Malermeister anfangen. Mit dem Treibersupport für 3dfx-Karten hat Nvidia übrigens nichts zu tun, ebenso wenig wie mit Garantiefällen beschädigter Voodoo-Karten. Hier übernimmt der Händler die gesetzlich vorgeschriebene Halbjahresgarantie. In Amerika will 3dfx nach eigenem Bekunden genug Mitarbeiter abstellen, um auch nach der Geschäftsaufgabe den Support weiterhin zu gewährleisten. Wegen des enormen Aufwandes werden sowohl von Nvidia als auch von 3dfx voraussichtlich keine neuen Treiber entwickelt – die aktuellen Versionen müssen Ihnen also genügen. Auf die Frage, was der Untergang von 3dfx für seine Arbeit bedeute, antwortete Programmierer John Carmack von id Software nur: „Ich habe lange Zeit im technischen Beratungsausschuss von 3dfx mitgearbeitet und musste frustriert miterleben, dass wir seit der Voodoo2 über technische Features gesprochen haben, die letztlich nie umgesetzt wurden. Es war schmerzhaft, mit anzusehen, wie 3dfx den Bach runterging. Wenn ich aber ehrlich bin, ist es für mich als Entwickler nun einfacher ohne 3dfx." Auch wenn 3dfx weg vom Fenster ist, bleiben noch einige Fragen offen, vor allem, was die Zukunft der akquirierten Techniken angeht. Nvidia hat den Technologie-Kern von 3dfx gekauft –

dazu zählen unter anderem alle Patente und Technologien der gegenwärtigen und geplanten Chipgenerationen sowie die Rechte an den Namen „3dfx" oder „Voodoo". Alle auf Lager liegenden Grafikchips gehen voraussichtlich auch an Nvidia. Neben den Plänen für die nächste 3dfx-Grafikgeneration Rampage/ Spectre wurden also auch noch die Pläne der zwei Chip-Nachfolger „Hydra" und „Fear" verkauft. Was das im Detail bedeutet, das konnten aufmerksame Internet-Surfer bereits im November durch die Infos auf der 3dfx-Homepage erahnen. Damals wurden kurzzeitig hochbrisante Details zu künftigen 3D-Techniken publik.

Nach der Übernahme besitzt Nvidia nun zum Beispiel die Technik des M-Buffers. Der Multi-Sample Buffer ist eine Weiterentwicklung des T-Buffers, mit dem der VSA-100-Chip (Voodoo4/5) die Kantenglättung durchführt, was die Grafik deutlich eleganter wirken lässt. Bei vierfacher Kantenglättung könnte der M-Buffer die Speicherzugriffe zudem auf ein Viertel senken. Nvidias Vorteil: Die vierfache Kantenglättung der Voodoo4/5 sah stets besser aus als die eigene. Nun hat Nvidia also die Technologie, um auch den GeForce-Kollegen das hübschere Anti-Aliasing beizubringen. So genannte rekursive Texturen kann Nvidia nun einsetzen, um in jedem Taktzyklus acht Texturen auf ein Pixel zu kleistern. Im Klartext heißt das: noch detailliertere Umgebungsgrafiken, noch schnellere Grafik und dreidimensionaler Nebel. Das von Spieleprogrammierern wie John Carmack geforderte „Overbright Lighting" sorgt laut den Angaben der 3dfx-Webseite für ein breiteres Farbspektrum, was vor allem in 3D-Spielen zu einem sehr viel höheren Realismusgrad führen soll. Einige Treiber, die von 3dfx noch im Dezember auf die Webseite gestellt wurden, enthalten eine weitere neue Technologie, auf die Nvidia schon für den nächsten Grafikchip NV20 zurückgreifen wird: durch den Softwareschalter „Hidden Surface Removal" kann der Grafikchip Speicherbandbreite einsparen, indem er sich unnötige Tiefentests spart. Die Grafikberechnung wird dadurch noch etwas flotter. Dieses ganze Innovationspaket hat sich Nvidia also zum Weihnachtsgeschenk gemacht. Die Parallelen zur Entwicklung des Soundkartenmarktes sind offensichtlich. Eine weitere wichtige Änderung: Glide wird als separate Grafikschnittstelle für 3dfx-Karten auf Dauer von der Bildfläche verschwinden, ebenso wie die 3D-Soundschnittstelle A3D der Firma Aureal im Soundbereich. Nachdem Soundkartenriese Creative (SoundBlaster Live!) die Firma aufgekauft hatte, setzte man weiterhin nur auf die eigene Soundschnittstelle EAX und ließ A3D verwaisen. Was nun mit dem Namen Voodoo passieren wird, liegt noch im Dunkeln. Nvidia hält sich diesbezüglich bedeckt und hält sich anscheinend alle Optionen offen. Eins steht allerdings fest: Ati, Matrox, VideoLogic und Co. werden sich die Butter nicht so leicht vom Brot nehmen lassen.

Bernd Holtmann



WE ARE FAMILY **Hier sehen Sie neben der Voodoo5 5500 (links) einige andere 3dfx-Grafikkarten: Voodoo4 4500, die VoodooTV, Voodoo Banshee und ganz rechts die Voodoo2. Mit ihnen ging 3dfx in die Hardwaregeschichte ein.**

**John Carmack von id software: „Wenn ich ehrlich bin, ist es für mich als Entwickler nun einfacher ohne 3dfx."**

EINGEKAUFT **Nvidia kann nun die Technik der vierfachen Kantenglättung einsetzen. Mit ihr sorgte die Voodoo5 für hervoragende Bildqualität, wie hier bei NBA2k (640x480 Pixel).**

## Was passiert jetzt?

Für Nvidia war es ein Schnäppchen, den Konkurrenten 3dfx zu übernehmen. Aber was ändert sich nun?

### Was kaufte Nvidia von 3dfx?

Alle Patente, Rechte auf den Firmen- und Produktnamen (3dfx, Voodoo, VSA-100), alle auf Lager liegenden Grafikchips. Außerdem werden wohl rund 100 Ingenieure zu Nvidia wechseln.

### Was passiert mit bisherigen 3dfx-Produkten?

Die aktuellen Produktlinien von 3dfx (Voodoo3/4/5 und VoodooTV) gehören weiterhin 3dfx und wurden nicht aufgekauft. Der Verkauf läuft langsam aus.

### Wird es neue 3dfx-Treiber geben?

Unwahrscheinlich, denn Nvidia bleibt auch beim Treibersupport aktueller 3dfx-Karten außen vor. 3dfx will aber genug Mitarbeiter beschäftigen, um den Basissupport zu gewährleisten. Eine Weiterentwicklung der Treiber ist aber zu bezweifeln.

# Spinnen die Finnen?

**ALTER HASE** Der ehemalige 3dfx-Mitarbeiter Shane Long ist Präsident und Vorstandsvorsitzender der Bitboys.

Trotz harter Rückschläge treten die finnischen Bitboys bald mit einem neuen Grafikchip gegen Nvidia und Co. an. Dazu haben sie sich den ehemaligen 3dfx-Mann Shane Long ins Boot geholt.

**Die Speicherbandbreite des Chips wird bei 14 Gigabyte pro Sekunde liegen – das ist knapp doppelt so viel wie bei einer GeForce2 Ultra!**

Die Bitboys galten 1999 als die Grafikchip-Tausendsassas schlechthin. Seinerzeit machten die Finnen im Internet ordentlich Schlagzeilen mit ihrem Projekt namens Glaze3D. Geredet wurde viel über das vermeintliche Framerate-Wunder aus dem hohen Norden, dementsprechend waren dann auch die Leistungserwartungen ausgesprochen hoch. Im Frühjahr 2000 kam dann für den Glaze3D offiziell das Aus. Aber diese Vorschau wäre keine, wenn es nicht noch Hoffnung für den kleinen Rechenmeister gäbe. Als Grund für das Ende des Projektes gaben die Bitboys an, dass der entwickelte Chip trotz seiner hervorragenden Technik noch Schwächen in der 3D-Pipeline aufweise. Ganz offensichtlich dachten sie bei diesem Statement daran, dass der Chip wegen der fehlenden Geometrie-Einheit nicht gegen die Konkurrenz aus dem Hause Nvidia oder Ati bestehen könne. Die Skandinavier scheinen allerdings vom Glück begünstigt zu sein, denn mit der Schadenfreude über das Debakel kamen auch neue Investoren. Trotz Einstellung des Glaze3D-Projektes haben die Bitboys vor kurzer Zeit der Internetgemeinde die Xtreme Bandwidth Architecture, kurz XBA, vorgestellt. Den ursprünglichen Namen Glaze3D durften sie nicht mehr benutzen, dafür erlebt nun das Chip-Überbleibsel ein Revival – in einem neuen Chip! In dessen Kern arbeitet so genanntes EDRAM (Embedded DRAM), also auf dem Chip integrierter Speicher. Für die schnelle Datenübertragung zwischen Grafikchip und -speicher sorgt ein 512 Bit breiter Datenbus. Zusammen mit dem Chip sollen voraussichtlich 12 MByte EDRAM von Infineon verlötet werden. Die Siemens-Tochter kooperiert dabei sogar als Technologiepartner mit den Finnen. Sollte der integrierte Turbospeicher nicht mehr ausreichen, kann der Chip immer noch über eine Standard-Busverbindung auf den restlichen Grafikspeicher auf der Platine zurückgreifen oder per AGP den Hauptspeicher des PCs mitbenutzen. Die damit erreichbare Speicherbandbreite geben die Bitboys mit 14 Gigabyte in der Sekunde an. Das wären knapp doppelt so viel wie bei dem momentanen Geschwindigkeitskönig GeForce2 Ultra!

Der dazu passende neue Grafikchip wird eine Füllrate von 1.400 Millionen Texel pro Sekunde erreichen – durch die hohe Speicherbandbreite soll sich dieser Leistungswert auch direkt auf die Spieleleistung auswirken. Da der Chip bis zu acht Texturen pro Arbeitstakt verarbeiten kann, muss man davon ausgehen, dass zwei oder vier einzelne 3D-Pipelines parallel dafür eingespannt werden. Bis zum Prototypen einer XBA-Grafikkarte dauert es noch etwas. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

Bernd Holtmann

**BAUKLÖTZE** Wie auch die Nintendo-Konsole Gamecube setzen die Bitboys auf eine 3D-Pipeline mit bereits eingebautem Speicher.

ASUS®

# Machen Sie Ihren PC zur MultimediaMaschine

3D/2D Grafik vom Feinsten

DVD Playback

Videoaufnahme in Echtzeit mit FullD1 Kompression und Videobearbeitung.

3D Spiele mit Virtual Reality und OSD-Unterstützung

Fernsehen und Video am PC

Spielen auf Ihrem Fernsehgerät

Anschlussmöglichkeiten

Videorekorder/ Camcorder

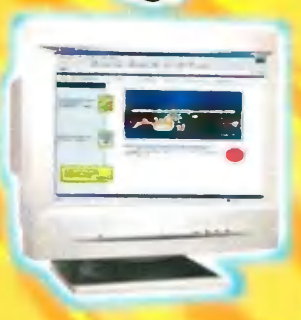
Antenne/Kabel

Soundkarte

Fernsehgerät

Videorekorder

ASUS 3D VR-Brille



Monitor

# V7100 DELUXE COMBO

Die AGP-V7100 Deluxe Combo bietet mehr als eine gewöhnliche Grafikkarte. Sie reizt nicht nur nVIDIA®s GeForce2 MX GPU aus, sie bietet auch uneingeschränkte Unterhaltungsmöglichkeiten. Dazu zählen Funktionen wie **z.B.** ASUS Digital VCR, Videoaufnahme in Echtzeit und mit Full-D1-Kompression, Videobearbeitung, **ASUS** Video Security, ASUS SmartVR Stereoskop-Brille, TV-Ausgang, TwinViewTM und noch vieles mehr. Mit dieser Karte machen Sie aus Ihrem PC eine universelle Unterhaltungsmaschine.

GeForce2 MX

3 YEARS WARRANTY

ASUS®

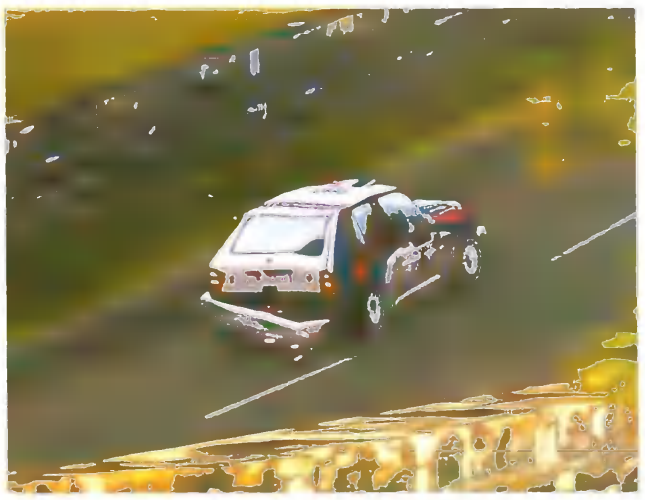
www.asuscom.de

CeBIT HANNOVER 22. - 28. 3. 2001 Halle 13 Stand D69

*Gemini Electronic Handel*
*Ungerer Str. 161*
*80805 München*
*Tel.: 089/3 60 51 30*

*Comptronic*
*Dietmar-Koel-Str. 26*
*20459 Hamburg*
*Tel.: 040/3 19 79 76*

# Colin McRae Rally 2.0



Altmeister Colin McRae kehrt zurück: Wie der exzellente Vorgänger bietet auch Teil 2 eine sehr gute Fahrphysik, ordentliche Grafik und eine ausgereifte Steuerung. Das bestätigte auch unser Redakteur Sascha Gliss in seinem Test in PC Games 2/2001 – jetzt können Sie sich selbst ein Bild machen. Bei unserer Demoversion dürfen Sie mit einem Ford Focus schon einmal drei Strecken der anspruchsvollen Rallye-Simulation antesten. Im Arcade-Modus können Sie Ihr Können sogar gegen bis zu fünf Computergegner beweisen. Wer ein Faible für Rallyespiele hat, sollte unbedingt einen Blick riskieren!

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| ⇦ | Links |
| ⇨ | Rechts |
| ⇧ | Beschleunigen |
| ⇩ | Bremsen |
| ⎵ | Handbremse |

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# Three Kingdoms: Fate of the Dragon

**Spielsteuerung:**

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

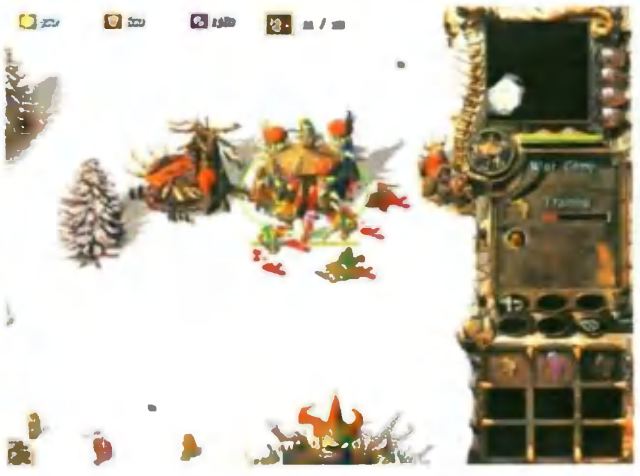
# Geheimnis der Druiden

**Spielsteuerung:**

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Software, Direct3D**

# Kingdom Under Fire



**Spielsteuerung:**

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 120, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

# The Ward

**Spielsteuerung:**

Das Spiel wird komplett per Maus gesteuert.

- Benötigt: **Pentium 133, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

# Championship Surfer

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion | Taste | Aktion |
|---|---|---|---|
| ⇦⇧⇩⇨ | Steuerung | Shift | Harte Wende |
| Strg | Aufstehen | Alt | Festhalten |

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# Oni

Action-Abenteuer im japanischen Manga-Comic-Stil: Die Elite-Agentin Konoko bekämpft im Jahr 2032 ein Verbrecher-Syndikat. Dazu benutzt das zarte Persönchen nicht nur jede Menge Waffen, sondern setzt besonders ihre Nahkampffähigkeiten ein. Durch geschicktes Aneinanderreihen von Faustschlägen und Tritten führt sie sehenswerte und wirkungsvolle Schlagkombinationen aus. Lesen Sie auch unseren ausführlichen Test ab Seite 90!

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| W | Vor |
| S | Zurück |
| A | Links |
| D | Rechts |
| ↑Bild Tab Leer | Aktivieren, öffnen |
| Esc + W | Rennen |
| ⇧ P A C E | Springen |
| ⇧ H I F T | Kriechen |
| 🖱 | Faustschlag |
| 🖱 | Fußschlag |
| ⇧ | Waffe ziehen/aufnehmen |

- Benötigt: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# Gunman

Der Beginn des Spiels ist von der Machart her stark an *Half-Life* angelehnt. Der Protagonist, Major Archer, befindet sich in einer Transportkapsel und wird während der Fahrt über seine Situation informiert, die an den Film *Starship Troopers* erinnert: Sie gehören zu einer Elitetruppe namens Gunman und befinden sich im Krieg mit einer schleimig-ekligen Alienrasse, den Xenomes. Nach einer vernichtenden Niederlage gegen die übermächtig wirkenden Feinde kehrten Sie als einer von wenigen Überlebenden zur Raumbasis zurück. Trotz dieses Verlustes gehen die Kämpfe weiter und Sie werden zur Untersuchung eines merkwürdigen Signals auf einen unbekannten Dschungelplaneten geschickt. Sie haben die Möglichkeit, gleich den kompletten Trainingsbereich durchzuspielen.

**Spielsteuerung:**

Joystick und Tastatur sind frei konfigurierbar.

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D, OpenGL**

# Jetboat Superchamps 2

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion | Taste | Aktion |
|---|---|---|---|
| ←↑↓→ | Steuerung | F2 | Kamera wechseln |
| Leer | Turbo | Tab | Karte anzeigen |

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# Super Huey 3

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion | Taste | Aktion |
|---|---|---|---|
| ←↑↓→ | Steuerung | Leer | Feuern |
| Strg | Beschleunigen | Esc | Waffe wechseln |
| 0-9 | Perspektive | F2 | Raketenkam. |

- Benötigt: **Pentium II 300, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 450, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# Raub

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| Linke Maustaste | Ziel wählen, bewegen |
| Rechte Maustaste | Auswahl aufheben |

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

# SWAT 3 Elite-Edition

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion |
|---|---|
| ←↑↓→ | Bewegung in die 4 Richtungen |
| Linke Maustaste | Schnell bewegen |
| Rechte Maustaste | Aktion ausführen |

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# MechWarrior 4: Vengeance

**Spielsteuerung:**

| Taste | Aktion | Taste | Aktion |
|---|---|---|---|
| Ziffernblock | | | |
| 4 | Nach links | 2 | Torso nach oben |
| 6 | Nach rechts | 8 | Torso nach unten |

- Benötigt: **Pentium II 300, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 450, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct3D**

# Serious Sam Test 2 (beta)

3D-Action pur: Mit einer großen Portion Witz und einem eigentümlichen Sinn für Skurriles macht das kleine kroatische Entwickler-Team Croteam mit diesem Ego-Shooter auf sich aufmerksam. Außerdem sorgte die hauseigene Grafiktechnologie weltweit in der Programmierer-Szene für großes Aufsehen. Diese Test-Demoversion enthält einen Einzelspieler-Level und einen Teil des Mehrspielermodus, spiegelt aber keineswegs das endgültige Produkt wieder. Einzelheiten wie Steuerung, Leveldesign und das Verhalten der Gegner sind noch in Arbeit und werden erst anhand einer eigenen Demo zu beurteilen sein. Bis dahin können Sie sich aber zumindest einen ersten Eindruck dieses geradlinigen Shooters verschaffen, der an die ersten Werke von id Software erinnert.

**Spielsteuerung:**

Die Steuerung kann im Optionsmenü frei konfiguriert werden.

- Benötigt: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **OpenGL**

# Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

**Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.**

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

## PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

PC Games Hardware
TESTS ■ TIPPS ■ TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

**Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!** (P3 PH 30)

**Absender:** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; ÖS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

**Vertrauensgarantie:**
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

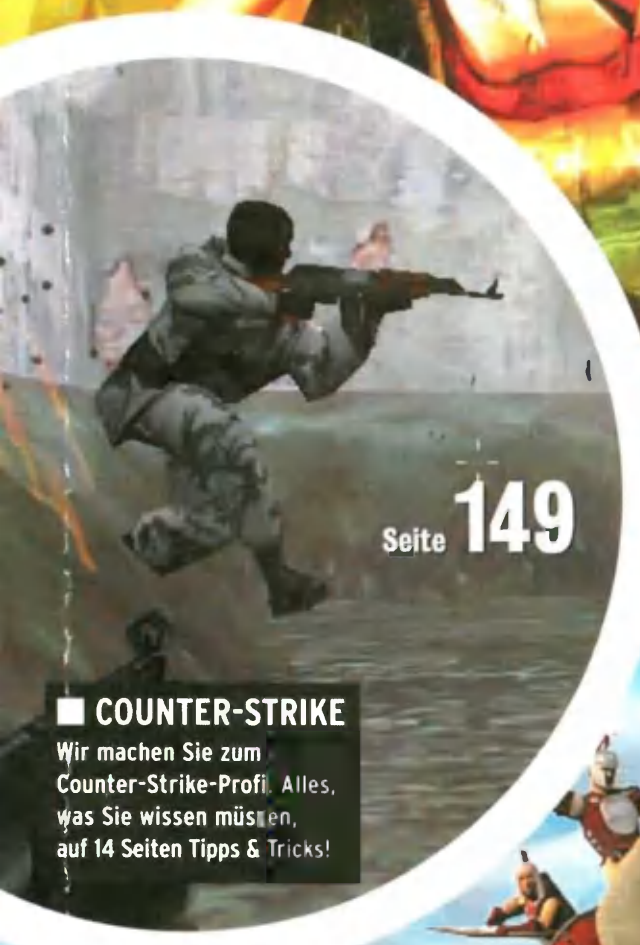
Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

# Tipps & Tricks

**GIANTS**
Lesen Sie auf sechs Seiten, wie Sie die Herrschaft über die Insel erlangen und die Smarties vor den Kabuto und Seareapern beschützen.

Seite 175



**COUNTER-STRIKE**
Wir machen Sie zum Counter-Strike-Profi. Alles, was Sie wissen müssen, auf 14 Seiten Tipps & Tricks!

Seite 149

**AGE OF EMPIRES 2: VON KIMBERN UND TEUTONEN**
Komplett gelöst! Auf zwölf Seiten führen wir Sie durch alle 24 Kampagnen des Strategie-Knüllers.

Seite 163

Counter-Strike-Fans aufgepasst: Wir haben insgesamt 14 Seiten Profitipps zu dem populären Taktik-Shooter erarbeitet. Detaillierte Levelkarten, Waffenliste und jede Menge Tipps für Anfänger und Profis!

## Tipps & Tricks


| | | |
|---|---|---|
| 163 | Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen | Komplettlösung |
| 181 | Colin McRae Rally 2.0 | Allgemeine Spieletipps |
| 149 | Counter-Strike | Allgemeine Spieletipps |
| 175 | Giants | Komplettlösung |


## Kurztipps


| | | |
|---|---|---|
| 183 | America | Kurztipp und Cheats |
| 184 | Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | Kurztipp |
| 184 | Cossacks | Kurztipp und Cheats |
| 183 | Patrizier 2 | Kurztipp |
| 184 | Theme Park Manager | Kurztipp |
| 183 | Zeus | Kurztipp |



## PC Games hilft!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

**0190/82 48 34**
Täglich von 8-24 Uhr.

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

**0190/82 48 33**
Täglich von 7-24 Uhr.

**Der Anruf kostet pro Minute 3,63 Mark.**

# Tipps&Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

| Titel | Art des Tipps | PC-Games-Ausgabe |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | Komplettlösung | 11/99, 12/99 |
| Age of Empires 2: The Conquerors | Komplettlösung | 10/2000, 11/2000 |
| Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen | Komplettlösung | 3/2001 |
| Anstoss 2 Gold | Allgemeine Spieletipps | 1/2000 |
| Anstoss 3 | Allgemeine Spieletipps | 4/2000, 5/2000 |
| Baldur's Gate 2 | Allgemeine Spieletipps | 11/2000 bis 1/2001 |
| Bundesliga Stars | Allgemeine Spieletipps | 10/99 |
| Call To Power 2 | Allgemeine Spieletipps | 2/2001 |
| Catan - Die erste Insel | Allgemeine Spieletipps | 12/99 |
| Colin McRae Rally 2.0 | Allgemeine Spieletipps | 3/2001 |
| Command & Conquer 3: Feuersturm | Komplettlösung | 5/2000, 6/2000 |
| Command & Conquer 3: Tiberian Sun | Komplettlösung | 10/99, 11/99 |
| Counter-Strike | Allgemeine Spieletipps | 3/2001 |
| Cultures | Allgemeine Spieletipps | 10/2000 |
| Daikatana | Allgemeine Spieletipps | 8/2000 |
| Dark Project 2 - The Metal Age | Komplettlösung | 5/2000, 6/2000 |
| Dark Reign 2 | Allgemeine Spieletipps | 8/2000 |
| Der Verkehrsgigant | Allgemeine Spieletipps | 5/2000 |
| Deus Ex | Allgemeine Spieletipps | 8/2000 |
| Diablo 2 | Komplettlösung | 8/2000 bis 11/2000 |
| Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen | Allgemeine Spieletipps | 12/99 |
| Die Sims | Allgemeine Spieletipps | 4/2000, 5/2000 |
| Drakan | Komplettlösung | 11/99 |
| Driver | Allgemeine Spieletipps | 11/99 |
| Dungeon Keeper 2 | Allgemeine Spieletipps | 8/99, 9/99, 10/99 |
| Earth 2150 | Komplettlösung | 12/99 bis 2/2000 |
| Euro 2000 | Allgemeine Spieletipps | 7/2000 |
| F1 2000 | Allgemeine Spieletipps | 6/2000 |
| FIFA 2000 | Allgemeine Spieletipps | 12/99 |
| FIFA 2001 | Allgemeine Spieletipps | 1/2001 |
| Flucht von Monkey Island | Komplettlösung | 1/2001 |
| Freespace 2 | Allgemeine Spieletipps | 1/2000 |
| Giants | Komplettlösung | 3/2001 |
| Ground Control | Allgemeine Spieletipps | 8/2000 |
| GTA 2 | Allgemeine Spieletipps | 1/2000 |
| Gunman | Allgemeine Spieletipps | 2/2001 |
| Half-Life: Opposing Force | Komplettlösung | 3/2000 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Allgemeine Spieletipps | 12/2000 |
| Hidden & Dangerous | Allgemeine Spieletipps | 10/99 |
| Homeworld | Komplettlösung | 12/99 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | Komplettlösung | 2/2000 |
| MDK 2 | Komplettlösung | 8/2000 |
| Messiah | Komplettlösung | 7/2000 |
| Moorhuhn 2 | Komplettlösung | 11/2000 |
| Need for Speed 4 | Komplettlösung | 9/99 |
| Need for Speed: Porsche | Allgemeine Spieletipps | 6/2000 |
| Need for Speed: Porsche | Streckenkarten | 7/2000 |
| NHL 2000 | Allgemeine Spieletipps | 12/99 |
| NHL 2001 | Allgemeine Spieletipps | 12/2000 |
| No One Lives Forever | Komplettlösung | 1/2001, 2/2001 |
| Nox | Komplettlösung | 4/2000 |
| Outcast | Komplettlösung | 9/99 |
| Patrizier 2 | Allgemeine Spieletipps | 2/2001 |
| Pharao | Allgemeine Spieletipps | 1/2000 |
| Planescape Torment | Allgemeine Spieletipps | 4/2000 |
| Play the Games Vol. 3 | Allgemeine Spieletipps | 10/2000 |
| Project: I.G.I. | Allgemeine Spieletipps | 2/2001 |
| Rogue Spear | Allgemeine Spieletipps | 1/2000 |
| Shadowman | Komplettlösung | 11/99, 10/99 |
| SimCity 3000: Deutschland | Allgemeine Spieletipps | 8/2000 |
| Starlancer | Komplettlösung | 7/2000 |
| Star Trek: Armada | Allgemeine Spieletipps | 7/2000 |
| Star Trek: Voyager - Elite Force | Allgemeine Spieletipps | 10/2000 |
| Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung | Komplettlösung | 8/99 |
| Star Wars Episode I: Racer | Allgemeine Spieletipps | 9/99 |
| Sudden Strike | Allgemeine Spieletipps | 11/2000 |
| SWAT 3: Close Quarter Battles | Allgemeine Spieletipps | 3/2000 |
| System Shock 2 | Komplettlösung | 12/99 |
| DS9: The Fallen | Allgemeine Spieletipps | 2/2001 |
| Theme Park World | Allgemeine Spieletipps | 1/2000 |
| Tomb Raider 4 | Komplettlösung | 2/2000, 3/2000 |
| Tomb Raider: Die Chronik | Komplettlösung | 2/2001 |
| UnrealEd 2.0 | Allgemeine Tipps | 11/2000 |
| Vampire: Die Maskerade | Komplettlösung | 8/2000, 9/2000 |
| Wheel of Time | Allgemeine Spieletipps | 2/2000 |
| Wizards & Warriors | Allgemeine Spieletipps | 12/2000 |
| X: Beyond the Frontier | Komplettlösung | 10/99 |
| Zeus | Allgemeine Spieletipps | 1/2001 |

# Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

**DAS WICHTIGSTE:** Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

**Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?**
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

**Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?**
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

**Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?**
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

**Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?**
Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

**In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?**
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

**Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?**
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

**Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?**
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!).

**Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?**
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

**Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.**
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

**Ich habe im Tipps&Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Ausgabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?**
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

**Was muss ich beim Einsenden beachten?**
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

**TIPPS EINSENDEN AN:**

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

# Counter-Strike 1.0

Auf 14 Seiten erfahren Sie alles, um in Counter-Strike so richtig mitmischen zu können.

**Seit nunmehr über einem Jahr wurde über diverse Beta-Versionen an dem *Half-Life*-Mod (Modifikation) *Counter-Strike* gearbeitet. Seit kurzem ist die (vorerst) finale Version 1.0 erhältlich. Wir helfen Ihnen beim Einstieg in eines der populärsten Online-Spiele.**

## Grundlagen

**Das liebe Geld**

Jeder Spieler startet in der ersten Runde eines neuen Spiels mit $ 800. Im Verlauf des Spiels gibt es Boni für erreichte Ziele und Abzüge für Spielfehler. Die Aktionen eines Einzelspielers ziehen mitunter auch finanzielle Konsequenzen für alle anderen Teammitglieder nach sich. Retten Sie als CT beispielsweise eine Geisel, erhalten Sie einen Bonus von $ 1.000, Ihre Teamkollegen streichen jeweils $ 150 ein. Abzüge gibt es für das Ausschalten von Geiseln und Teamkameraden.

**Wie benutze ich das Radar?**

Viele Spieler benutzen dieses durchaus sinnvolle Hilfsmittel wenig oder überhaupt nicht. Auf dem Radar werden nur die eigenen Einheiten angezeigt. Wenn Sie Schritte hören, kann ein kurzer Blick Klarheit über die Frage geben, ob es sich um Freund oder Feind handelt.

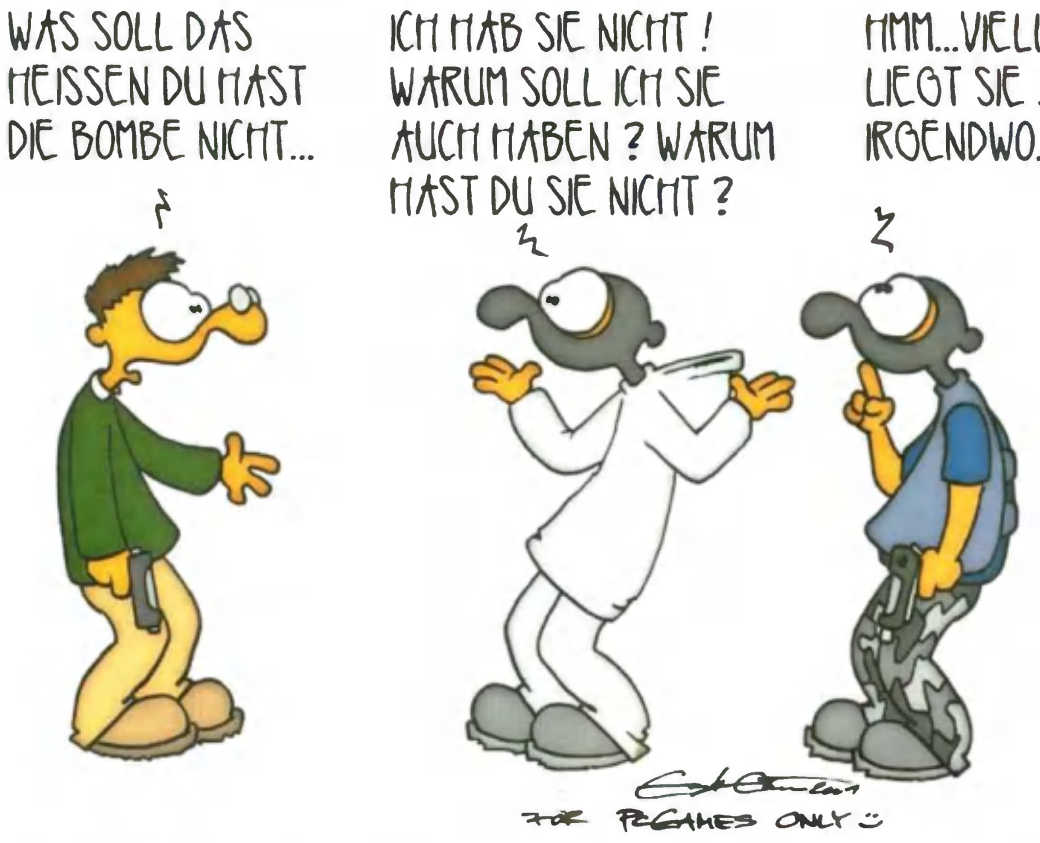
| Legende | |
|---|---|
| Blauer Punkt | Teamkollege auf gleicher Ebene |
| Roter Punkt | Bombenträger oder VIP |
| T | Teamkollege auf einer höheren Ebene |
| Umgedrehtes T | Teamkollege auf einer niedrigeren Ebene |
| Gelbes Quadrat | Teamkollege, der soeben eine Funknachricht gesendet hat |

**Was unterscheidet *CS* von anderen Ego-Shootern?**

Der Hauptunterschied besteht darin, dass *CS* vorrangig ein Teamspiel ist. Wenn jedes Teammitglied für sich alleine spielt, kommt man selten auf einen grünen Zweig. Natürlich will jeder Spieler durch möglichst viele Frags brillieren. Der Einzelerfolg muss aber nicht zum Teamerfolg führen, um den es bei *Counter-Strike* schließlich geht. Denken Sie immer daran, dass Sie Teil eines Teams sind.

**Was hat das Missionsziel mit der Taktik zu tun?**

Die Antwort auf diese Frage ist scheinbar selbst erfahrenen Spielern nicht bewusst. Es ist als Terrorist auf einer Geisel-Karte absolut legitim, sich auf die Lauer zu legen. Schließlich wollen die CTs die Geiseln befreien. Seit wann kommt der Berg zum Prophe-




**DER EIGENTLICHE AUFTRAG** **Auch Profi-Spieler verlieren oft das eigentliche Missionsziel aus den Augen. Es geht nicht darum, möglichst viele Frags zu machen, sondern das Team zum Erfolg zu führen.**

## Die Spieltypen

In der aktuellen Version von *CS* gibt es drei verschiedene Spieltypen.

### Spieltyp Defusal/Bombenentschärfung

**Terrorists (T) - Offensive**
Ein Teammitglied bekommt eine Bombe. Diese Bombe muss an einer der markierten Bombenplätze angebracht werden. Wurde das Ziel zerstört, gewinnen die Terroristen, sogar wenn kein Teammitglied mehr am Leben ist.

**Counter-Terrorists (CT) - Defensive**
Verhindern Sie, dass die Terroristen die Bombe platzieren. Sollte die Bombe doch gelegt worden sein, können die CTs bis zur Explosion versuchen, die Bombe zu entschärfen. Wird der Sprengsatz rechtzeitig unschädlich gemacht, wird die Runde gewonnen, auch wenn noch Terroristen am Leben sind. In diesem Spieltyp kann optional ein so genanntes Defusekit ($ 200) erworben werden. Dieses Werkzeug beschleunigt die Entschärfung der Bombe drastisch und kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

### Spieltyp Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

**Die Geiseln:** Keine Partei darf die Geiseln ausschalten. Sollten trotzdem alle Geiseln eliminiert worden sein, gewinnt die überlebende Partei.

**Terrorists (T) - Defensive**
Verhindern Sie, dass die CTs die Geiseln zum Rescue-Point (Rettungspunkt) bringen. Wenn die Geiseln vor Rundenende nicht befreit und in Sicherheit gebracht wurden, gewinnen die Terroristen.

**Counter-Terrorists (CT) - Offensive**
Suchen, finden und retten Sie die Zivilpersonen in der Karte. Die Geiseln müssen zu einem der markierten Rettungspunkte eskortiert werden. Sind alle lebenden Geiseln innerhalb der Rundenzeit befreit worden, ist die Runde gewonnen, auch wenn noch Gegner am Leben sind.

### Spieltyp Assassination/Attentat

**Terrorists (T) - Offensive**
Verhindern Sie, dass der VIP zum Rescue-Point kommt. Die Runde ist gewonnen, wenn der VIP eliminiert wurde oder vor Ende der Runde nicht am Zielpunkt ist.

**Counter-Terrorists (CT) - Defensive**
Ein Teammitglied schlüpft in die Rolle des VIP. Dieser Spieler muss mit der Unterstützung seines Teams vor Ende der Runde am Rescue-Point ankommen.

# CS-Jargon

Verstehen Sie nur Bahnhof? Wir helfen Ihnen mit dem Fachchinesisch weiter.

| | |
|---|---|
| **Frag** | Für jeden eliminierten Gegner bekommt man einen Frag (Punkt). |
| **Death** | Wird man vom Gegner eliminiert, hat man einen Death. |
| **Hossies** | Hostages, also die Geiseln |
| **Winning Team Joiner** | Ein Spieler, der in einem laufenden Spiel von der unterlegenen zur voraussichtlich siegreichen Mannschaft wechselt |
| **Low-Pinger** | Ein Spieler, der dank einer sehr guten Serveranbindung eine niedrige Verzögerung (Ping) hat |
| **TK** | Teamkill oder Teamkiller, jemand, der eigene Leute eliminiert (absichtlich oder unabsichtlich) |
| **Sniper/ snipen** | Scharfschütze/das Schießen mit einem Präzisionsgewehr |
| **Camper** | Wer dem Gegner unfair auflauert, muss sich diesen Vorwurf gefallen lassen. |
| **Rushen** | Stürmen: Möglichst schnell dem Gegner entgegenlaufen, um ihn zu überrumpeln |
| **Lamer** | Universales Schimpfwort für alle, die es „nicht drauf" haben oder mit unfairen Mitteln spielen |
| **Cheater** | Vorwurf, dass ein Spieler Cheats verwendet. Achtung: Seien Sie mit dieser Aussage sehr vorsichtig! Es ist schwer einzusehen, aber wenn Sie es mit einem Profi zu tun haben, kann es gut sein, dass er einfach sehr viel besser spielt als Sie. |
| **lol, rofl** | Schallendes Gelächter Lol: laughing out loud rofl: rolling on the floor laughing |
| **AFK** | Away from keyboard: So kündigt man an, dass man vorübergehend nicht am Rechner ist. |
| **Newbie** | Neuling, Anfänger, nicht unbedingt nett, aber auch keine richtige Beschimpfung – jeder fängt schließlich mal an |

**EINKAUFSBUMMEL** **Gewöhnen Sie sich früh an, Ihre Einkäufe schnell zu erledigen. Wer zu lange herumtrödelt, findet sich alsbald in einer sehr misslichen Lage wieder. Ein Kaufscript hilft hier weiter.**

ten? Lassen Sie sich nicht dadurch verunsichern, wenn Sie jemand als „Camper" beschimpft. Das Auflauern ist Teil des Spiels.

**Campen und Auflauern – gibt's da einen Unterschied?**

Ja, allerdings. Wenn Ihre Aufgabe offensiver Natur ist, Sie es aber trotzdem vorziehen, dem Gegner hinter einer Ecke aufzulauern, nennt man das „campen". Oft führt diese Taktik trotzdem zum Ziel, weil der Gegner nicht die Geduld hat, einfach auf das Rundenende zu warten. Spielen Sie fair und versuchen Sie wenigstens, Ihren Auftrag zu erfüllen. Denken Sie daran: Alle bereits eliminierten Gegner schauen Ihnen zu. Sie machen nicht gerade eine tolle Figur, wenn Sie vor Angst bibbernd in einer Ecke hocken und nichts tun. So verlängern Sie die Wartezeit der anderen Spieler unnötig und ziehen sich deren Missgunst zu.

**Was soll ich kaufen?**

Das hängt ganz von Ihrem Budget ab. Viel wichtiger als die eigentliche Wahl der Waffen ist es, die Einkäufe möglichst zügig zu beenden. Besonders Neulinge werden des Öfteren zur allgemeinen Belustigung der Mitspieler beim ausführlichen Einkaufsbummel beobachtet. Ist dann nach 20 Sekunden endlich alles erledigt, dreht man sich um und guckt in einen Gewehrlauf – peinlich. Um sich das Leben etwas leichter zu machen, gibt es so genannte Kaufscripte (siehe Seite 161). Ein Tastendruck genügt dann, um die komplette Ausrüstung zu kaufen. Näheres zum Thema Waffen finden Sie auf den Seiten 153 und 154.

**Kann ich Teammitglieder verletzen?**

Das kommt darauf an, ob auf dem Server die Option Friendly-Fire (FF) angeschaltet ist oder nicht. Ist FF angeschaltet, verletzen Ihre Schüsse nicht nur Gegner, sondern auch die eigenen Leute. Sollten Sie trotz aller Vorsicht aus Versehen einen Teamkollegen über den Haufen

**FRIENDLY FIRE? Auf vielen Servern ist Friendly-Fire (FF) an. Passen Sie genau auf, wohin Sie schießen. Ihre Teamkollegen reagieren – zu Recht – sehr gereizt darauf, wenn Sie von Ihnen angeschossen werden.**

schießen, werden Sie mit „eine Runde aussetzen" bestraft – ihre Figur stirbt direkt am Anfang der nächsten Runde. Es gibt auch immer wieder Spaßvögel, die es ganz besonders lustig finden, das eigene Team komplett auszuradieren und dann den Server zu verlassen. Solches Verhalten wird nicht selten damit bestraft, dass man den Spieler vom Server verbannt.

**Waffenwirkung – was ist anders?**

Die Wirkung der einzelnen Waffen in *CS* ist sehr viel realistischer als bei anderen Ego-Shootern. Bei den meisten Waffen reichen zwei bis drei gut platzierte Treffer, um den Gegner ins Nirwana zu befördern. Die getroffene Körperregion und die Panzerung des Ziels sind auch wichtige Faktoren für die Schadensberechnung. Ein Kopfschuss bedeutet mit fast jeder Waffe das Aus, während ein Treffer in den Beinen eher in die Kategorie Fleischwunde fällt.

**Ich treffe nichts! Warum?**

Jede automatische Waffe streut bei Feuerstößen. Bei fast allen Maschinenpistolen und Sturmgewehren sind nur die ersten zwei bis fünf Projektile zielsicher. Gewöhnen Sie sich deshalb schnell an, kurze und gezielte Feuerstöße abzugeben. Wildes Geballer führt höchstens mal zu einem Glückstreffer.

**Was hat es mit den Granaten auf sich?**

Es gibt drei Arten von Granaten: Blend-, Rauch- und Explosivgranaten (HE). Für alle Granaten gilt, dass Fenster und Gitter mit dem Wurf durchbrochen werden können. Die HE-Granaten sollten vor allem in Räumen, Gängen und Schächten zum Einsatz kommen. Rauch und Blendung sind taktische Hilfen, die leider viel zu oft falsch eingesetzt werden. Ein Scharfschütze aus Ihren Reihen wird Sie nicht gerade dafür lieben, wenn Sie ihm eine Rauchwand vor die Nase legen. Bei Sturmangriffen ist es auch wenig ratsam, vorsichtshalber mal aus zweiter Reihe eine Blendgranate zu werfen, während die Kollegen weiterstürmen.

**Was soll ich mit der Taschenlampe machen?**

Ausschalten. Wenn Sie die Lampe einschalten, können Sie gleich mit einem Megafon herumlaufen und Ihre Position verkünden. Auf Servern mit Friendly-Fire wird die Lampe oft dazu genutzt, einem Teamkollegen zu sagen, dass er gefälligst nicht schießen soll.

## Taktiken

**Was ziehe ich an?**

Die CTs haben durch ihre dunklen Uniformen einen leichten taktischen Vorteil (Ausnahme: Sie spielen im Schnee), da sie sehr viel schwerer zu erkennen, in dunklen Ecken oder Gängen mitunter sogar gar nicht zu sehen sind. Abgesehen von der Terror-Uniform „Arctic Avengers", die sehr gut zu er-

# Die „Räuberleiter"

Sie haben schon mal einen Gegner auf einer hohen Kiste, einem Dach oder Balkon gesehen und sich gefragt, wie er dorthin kommt? Kein Cheat – nur Teamwork. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mithilfe von Teamkollegen in ungeahnte Höhen gelangen.

**PHASE 1 Wir wollen auf die Kiste. Spieler B hockt sich hin, Spieler A springt B auf den Kopf.**

**PHASE 2 Um auf die richtige Höhe zu kommen, müssen A und B springen. B steht dann aufrecht.**

**PHASE 3 Jetzt kann A mit einem Duck-Jump auf die hohe Kiste springen und die Bombe legen.**

kennen ist, und „Phoenix Connexion", die man mitunter für einen CT hält, ist die Wahl der Klamotten Geschmackssache.

**Gehen Sie nicht alleine!**

Es ist grundsätzlich besser, in kleinen Gruppen zu agieren, als alleine auf die Jagd zu gehen. Wenn Ihr Team keine Taktik abgesprochen hat, laufen Sie am Anfang der Runde nicht gleich blind los. Schauen Sie erst einmal, was die Kollegen machen. Schließen Sie sich dann einer Gruppe an.

**Der Duck-Jump**

Viele Hindernisse lassen sich nur mit dem aus *Half-Life* wohl bekannten Duck-Jump überwinden. In der Praxis bedeutet das nichts anderes, als während des Springens in die Hocke zu gehen. Üben Sie dieses Manöver ausführlich (zum Beispiel Italy: als CT von hinten in das „Tapetenzimmer" springen). Der Sprung ist so oft notwendig, dass er im entscheidenden Moment keine Probleme verursachen darf.

**Die Räuberleiter**

Früher oder später werden Sie einen Spieler auf einem Dach oder einer Kiste erspähen und sich ernsthaft fragen: „Wie ist der da nur hingekommen?". Die Antwort lautet: Teamwork. Ein Mitspieler duckt sich, Sie springen auf seinen Kopf und kommen dann auf eine hohe Kiste oder einen Vorsprung.

**Was tun, wenn das Geld knapp wird?**

Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie sich eine Schutzweste und eine gute Pistole kaufen. Schließen Sie sich einer Gruppe an. Früher oder später werden Sie die Waffe eines verblichenen Kollegen oder Gegners finden. Sollte das nicht funktionieren, haben Sie in der kommenden Runde wenigstens Geld für eine vernünftige Waffe gespart.

**Gut gezielt ist halb getroffen.**

Nehmen Sie sich die Zeit, genau zu zielen. Im Eifer des Gefechtes verlieren selbst hartgesottene Profis oft die Nerven. Wenn Sie panisch in der Gegend herumballern, ist das Magazin bald leer und Ihr Widersacher immer noch auf den Füßen. Wenn Sie es mit mehr als einem Gegner zu tun haben, sollten Sie sich auf einen zur Zeit konzentrieren und Ruhe bewahren.

**SCHARF SCHIESSEN** Ein Scharfschütze ist nur dann wirklich von Nutzen, wenn er durch sein Team vor Nahkämpfern geschützt wird. Ohne Rückendeckung ist der Sniper ein gefundenes Fressen.

**Warum ducken sich viele Spieler beim Schießen?**

Sie geben geduckt ein kleineres Ziel ab und können Ihrerseits präziser schießen, wenn Sie in die Hocke gehen. Bei Scharfschützengewehren zahlt sich das Abhocken doppelt aus: Die Genauigkeit der Waffe steigt merklich, wenn man hockt.

**Dead Man's Click - das böse Klicken**

Als Dead Man's Click bezeichnet man das Geräusch einer leeren Waffe. Im Nahkampf dauert es viel zu lange, das Magazin zu wechseln. Zücken Sie lieber schnell die Pistole und erledigen Sie den Gegner mit einigen gezielten Schüssen. Sollten Sie ganz ohne Munition dastehen, kann auch das Messer die Situation noch bereinigen.

**Taktisches Nachladen**

Sie sollten stets darauf achten, ein möglichst volles Magazin in der Waffe zu haben. Suchen Sie sich zum Nachladen eine sichere Position oder Ecke aus. In vollem Lauf eine Waffe nachzuladen kann zu äußerst unangenehmen Situationen führen.

**Ablenkungsmanöver mit Granaten**

Granaten jeder Art eignen sich dazu, einen Angriff vorzutäuschen. Werfen Sie mit den Dingern um sich, nur um dann einen anderen Weg zu Ihrem Gegner zu nehmen. Beispiel Assault (CT): Ein oder zwei Teammitglieder schleudern Granaten durch das große Tor, während zwei Stoßtrupps durch den Lüftungsschacht und die kleine Tür in das Lagerhaus vordringen.

**Scharf schießen - wichtige Taktiken für Scharfschützen**

Vorweg: Snipen ist nicht campen! Idealerweise wird ein Scharfschütze von seinem Team vor etwaigen Nahkämpfern geschützt, damit er sich voll und ganz auf seinen Bereich konzentrieren kann. Ein Scharfschützengewehr ist im Nahkampf so gut wie nutzlos. Für den Sniper gilt besonders: Cool bleiben! Wenn der erste Schuss nicht sitzt, ruhig bleiben, zielen und noch einmal feuern. Wildes Gehopse hilft Ihnen nicht weiter. Ist der Gegner zu nah dran, muss die Pistole herhalten.

**Kommunikation**

Auch wenn es umständlich ist (wie es leichter geht: auf Seite 161), sollten Sie ausführlich von den Funkkommandos Gebrauch machen. Echte Profis und Clanspieler benutzen Sprachkommunikations-Techniken wie Roger Wilco, Battlecom oder Gamevoice, um sich abzusprechen. In Verbindung mit dem Radar können Sie schnell reagieren, wenn ein Kollege zum Beispiel um Hilfe ruft.

## Spezielle Taktiken

**Die unerreichbare Bombe**

In vielen Defuse-Karten gibt es hohe Kisten direkt am Bombenplatz. Wenn sich die Terroristen absprechen, kann jemand per Räuberleiter dem Bombenträger auf die Kiste helfen. Wird jetzt die Bombe hier gelegt, müssen die CTs wenigstens mit zwei Mann zu Werke gehen und sich dabei

auch noch absprechen. So steigt die Chance, die Runde zu gewinnen, enorm. Dieser Trick ist überhaupt nicht „lame" sondern zeugt von Intelligenz und Teamwork.

**Ohne Bombe kein Sieg**

Wurde der Bombenleger ausgeschaltet, sollten die CTs den umherliegenden Sprengsatz bewachen. Leider wird diese Möglichkeit oft missachtet. Verschanzen Sie sich möglichst gut und verhindern Sie, dass ein Terrorist die Bombe wieder aufnimmt.

**Geiseln „vorbereiten"**

Eine seltenere Taktik besteht darin, die Geiseln zu verletzen, so dass ihnen eine Lebensenergie von unter 10% bleibt. Die Geiseln werden dann an exponierte Stellen gebracht. Diese zugegeben etwas makabere Taktik sieht vor, dass im Eifer des Gefechtes die Geiseln für Terroristen gehalten werden oder zufällig vom Gegner erschossen werden. So erreicht man, dass der Gegner einen saftigen Geldabzug bekommt.

**Geiseln verstecken**

Der Standort der Geiseln ist in der Regel bekannt. Oft macht es jedoch Sinn, die Geiseln an einen geeigneteren Punkt auf der Karte zu bringen. Das verwirrt die CTs und kann mitunter deren komplette Strategie über den Haufen werfen. Eine durchaus legitime Taktik.

**STÖRRISCHE GEISELN** **Wenn Sie als CT Geiseln retten, folgen diese Ihnen manchmal nur widerwillig. Haben Sie stets ein Auge darauf, dass die Zivilisten nicht an Türrahmen oder Ecken hängen bleiben.**

**Störrische Geiseln**

Obwohl die Geiseln durchaus gerettet werden wollen, stellen sie sich oftmals etwas dumm an. Achten Sie als CT unbedingt darauf, dass die Schützlinge Ihnen auch brav folgen. Allzu oft bleiben die Zivilisten nämlich in Türrahmen oder an Ecken hängen.

**Geiseleskorte abfangen**

Wurden die Geiseln bereits gefunden, sollten Sie als Terrorist der Eskorte auf dem Weg zum Rettungspunkt auflauern. So lange Sie die CTs vor Erreichen des RP eliminieren, können Sie die Geiseln wieder in Sicherheit bringen.

# Die Waffen – Pistolen

In der folgenden Auflistung finden Sie alle Handfeuerwaffen aus *Counter-Strike*. In der jeweiligen Überschrift sind der englische und der deutsche Name der Waffe enthalten. Leider haben die beiden Versionen unterschiedliche Bezeichnungen für die Waffen.

## 1. Pistolen

Eine Pistole gehört grundsätzlich zur Grundausstattung. Abgesehen von Zeiten großen Geldmangels und brenzligen Situationen kommen diese Waffen aber kaum zum Einsatz.

### 1. H&K USP Tactical - K&M .45

Kosten: **$ 500**
Schuss pro Magazin: **12**
Schaden: **34**

**Kommentar:** Optional kann auf die Waffe ein Schalldämpfer geschraubt werden. Die USP Tactical ist die Standardhandfeuerwaffe der CTs.

### 2. Glock18 Select Fire - 9x19 mm

Kosten: **$ 400**
Schuss pro Magazin: **20**
Schaden: **24**

**Kommentar:** Standardwaffe der Terroristen. Die zweite Feuerfunktion schaltet auf 3-Schuss-Feuerstöße um. Ungenauer und weitaus ungefährlicher als die USP Tactical der CTs.

### 3. Desert Eagle .50AE - Night Hawk

Kosten: **$ 650**
Schuss pro Magazin: **7**
Schaden: **54**

**Kommentar:** Die ultimative Handfeuerwaffe. Die großkalibrigen Geschosse durchdringen jede Körperpanzerung, weshalb diese Waffe Ihre erste Wahl sein sollte. Da das Magazin sehr klein ist, sollten Sie sehr gut zielen.

### 4. Sig P228 - 228

Kosten: **$ 600**
Schuss pro Magazin: **13**
Schaden: **31**

**Kommentar:** Eine ganz gewöhnliche Pistole, findet sehr selten Verwendung.

### 5. Dual Beretta 96G Elite - .40 Dual

Kosten: **$ 1.000**
Schuss pro Magazin: **2x15**
Schaden: **17**

**Kommentar:** Nur für Terroristen verfügbar. Sieht imposant aus, richtet aber zu wenig Schaden an. Das Nachladen dauert eine halbe Ewigkeit.

### 6. FN Five-Seven - Five-Seven

Kosten: **$ 750**
Schuss pro Magazin: **20**
Schaden: **29**

**Kommentar:** Nur für CTs erhältlich. Gute Alternative zur USP Tactical.

# Schrotflinten, MPs und Gewehre

Alle Waffen im Überblick. Neben dem Preis, der Durchschlagskraft und der Magazingröße finden Sie zu jeder Waffe einen kurzen Kommentar. Die Wahl der Waffe ist eine sehr subjektive Sache. Probieren Sie auf jeden Fall alle Waffen einmal aus.

## 2. Shotguns

Schrotflinten eignen sich nur auf kurze bis sehr kurze Distanz. Im Nahkampf kann aber keine andere Waffengattung mithalten.

### 1. Benelli M3 Super 90 - Kaliber 12

Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **8** Schaden: **20x8**

**Kommentar:** Diese Waffe eignet sich hervorragend in engen Räumen, ist aber aufgrund ihrer geringen Feuerrate nur guten Schützen zu empfehlen.

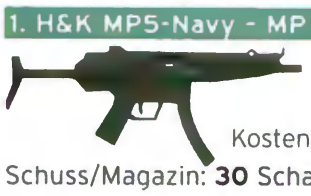
### 2. Benelli XM1014 - Autom-Schrotgewehr

Kosten: **$ 3.000**
Schuss/Magazin: **7** Schaden: **20x6**

**Kommentar:** Auch wenn sie einen stolzen Preis hat, diese Waffe ist im Nahkampf unschlagbar. Die extrem hohe Feuerrate gleicht den etwas geringeren Schaden im Vergleich zur M3 Super 90 auf jeden Fall aus.

## 3. MPs

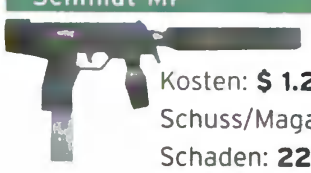
### 1. H&K MP5-Navy - MP



Kosten: **$ 1.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **26**

**Kommentar:** Diese MP zeichnet sich durch einen geringen Preis und gutes Handling aus und kann durchaus als Standardwaffe bezeichnet werden.

### 2. Steyr Tactical Machine Pistol - Schmidt MP



Kosten: **$ 1.250**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **22**

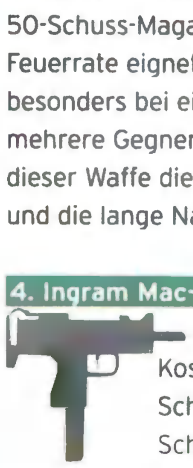
**Kommentar:** Lediglich CTs können diese leichte Maschinenpistole kaufen. Die Feuerrate und der Schalldämpfer gleichen die Defizite in der Durchschlagskraft aus. Gegen gepanzerte Ziele so gut wie unbrauchbar.

### 3. FN P90 - ES C90

Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **50** Schaden: **22**

**Kommentar:** Die P90 ist die teuerste MP im Sortiment. Durch das 50-Schuss-Magazin und die hohe Feuerrate eignet sich diese Waffe besonders bei einem Kampf gegen mehrere Gegner. Negativ fallen bei dieser Waffe die starke Streuung und die lange Nachladezeit auf.

### 4. Ingram Mac-10 - ES C90



Kosten: **$ 1.400**
Schuss/Magazin: **30**
Schaden: **29**

**Kommentar:** Diese Waffe ist lediglich für Terroristen erhältlich. Auf jeden Fall eine zweitklassige MP. Geben Sie lieber $ 100 mehr für die MP5 aus.

### 5. H&K UMP.45 - K&M UMP 45

Kosten: **$ 1.700**
Schuss/Magazin: **25** Schaden: **29**

**Kommentar:** Ähnelt stark der MP5. Die minimal größere Durchschlagskraft rechtfertigt nicht den Mehrpreis.

## 4. Rifles

### Sturmgewehre

Die Waffen fürs Grobe. Sturmgewehre haben eine mittlere bis große Reichweite, richten viel Schaden an und eignen sich besonders gegen gepanzerte Feinde.

### 1. AK-47 -CV-47

Kosten: **$ 2.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **37**

**Kommentar:** Das Ak-47 verfügt über die größte Durchschlagskraft aller Sturmgewehre. Der Rückschlag sorgt bei Dauerfeuer für eine große Streuung. Wenn Sie aber einzelne Schüsse abfeuern, ist sie äußerst zielgenau und trifft auch auf große Distanz noch ins Schwarze. Für Könner eine Superwaffe zu einem extrem günstigen Preis.

### 2. Sig SG-552 Commando - Krieg 552

Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

**Kommentar:** Das Sig 552 ist das einzige Sturmgewehr der Terroristen, das mit einer Zoomfunktion ausgerüstet ist.

### 3. Colt M4A1 Carbine - M4A1

Kosten: **$ 3.100**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **32**

**Kommentar:** Diese Waffe stellt das Gegenstück zur AK-47 dar und befindet sich im Sortiment der CTs. Mit aufgeschraubtem Schalldämpfer geben Sie bei einem Hinterhalt nicht sofort Ihre Position preis.

### 4. Steyr Aug - Bullpup

Kosten: **$ 3.500**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **33**

**Kommentar:** Der einzige Vorteil des Steyr Aug liegt in der Zoomfunktion. In einem Level, der klein und verwinkelt ist, sollten Sie sich daher für den Kauf eines M4A1 entscheiden. Der Magazinwechsel dauert sehr lange.

### Scharfschützengewehre

Auf extreme Distanzen gibt es keine Alternative zu diesen Präzisionsgewehren. Ohne Zoom feuern die Waffen extrem ungenau und sind daher im Nahkampf völlig unbrauchbar.

### 5. Steyr Scout - Schmidt

Kosten: **$ 2.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **75**

**Kommentar:** Zu Unrecht wird diese Waffe oft als Luftgewehr belächelt. Sie macht zwar weniger Schaden als das AWP, kostet aber auch $ 2.000 weniger und ist nicht annähernd so laut. Zwei Körper- oder ein Kopftreffer strecken jeden Gegner nieder.

### 6. AI Arctic Warfare/Magnum - Magnum (AWP)

Kosten: **$ 4.750**
Schuss/Magazin: **10** Schaden: **115**

**Kommentar:** Ein einziger Treffer aus dieser Waffe erledigt den Gegner auf der Stelle, egal wo das Geschoss trifft. Nachdem Sie den ersten Schuss abgegeben haben, weiß jeder Spieler, welche Waffe Sie tragen. Ein Schuss aus dem AWP ist extrem laut und unverkennbar.

### 7. H&K G3/SG-1 Sniper Rifle - D3/AU-1

Kosten: **$ 5.000**
Schuss/Magazin: **20** Schaden: **60**

**Kommentar:** Im Gegensatz zum Steyr Scout und AWP schießt das G3 vollautomatisch, der Zoom springt also nicht jedes Mal zurück. Mit dem großen Magazin ist das G3 besonders für ungeübte Schützen zu empfehlen. Nur für Terroristen erhältlich.

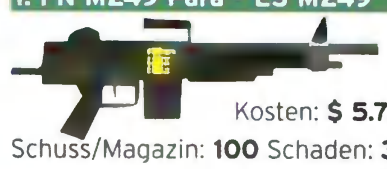
### 8. Sig SG-550 Sniper - Krieg 550

Kosten: **$ 4.200**
Schuss/Magazin: **30** Schaden: **52**

**Kommentar:** Das Sig bildet das Gegenstück zum G3 und ist nur für die CTs erhältlich. Wie das G3 ist auch das Sig vollautomatisch.

## 5. Machinegun

### 1. FN M249 Para - ES M249



Kosten: **$ 5.750**
Schuss/Magazin: **100** Schaden: **35**

**Kommentar:** Das Maschinengewehr besitzt ein äußerst großes Magazin und eine akzeptable Feuergeschwindigkeit. Das Para funktioniert nach dem Prinzip: Je mehr Kugeln unterwegs sind, desto wahrscheinlicher ist ein Treffer. Gezieltes Schießen ist so gut wie unmöglich. Setzen Sie dieses Monster ein, um Räume und Gänge mit Blei zu füllen.

# Dust

## Typ: Defusal/Bombenentschärfung

C

### Taktische Infos

Dust ist eine sehr beliebte Karte und wird dementsprechend viel gespielt. Hier kommt es hauptsächlich auf Geschwindigkeit an. Schon wenige Sekunden nach dem Start treffen die beiden Parteien aufeinander. Wer hier nicht zügig einkauft, hat das Nachsehen.

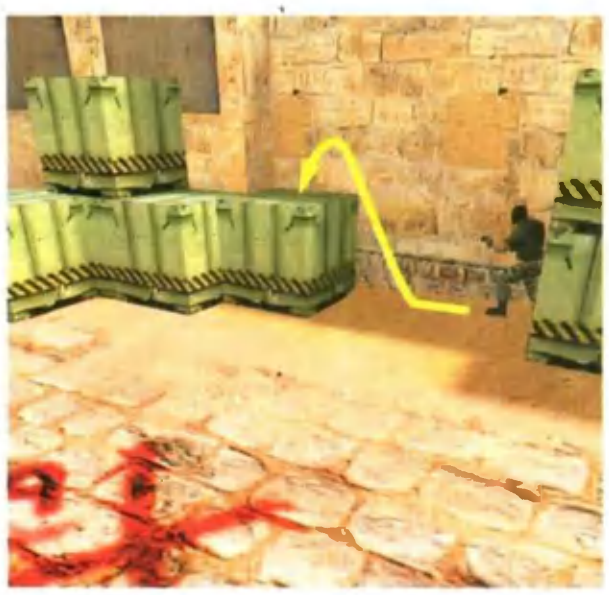
### Tipps Terroristen

Sie haben die Initiative. Wenn Sie es mit weniger flotten Gegnern zu tun haben, können Sie zum Bombenplatz A durchdringen, bevor Ihnen jemand in die Quere kommt. Da die CTs alle Zugänge bewachen müssen, sollten die Terroristen zusammenbleiben. Aufgrund des langen Weges und der exponierten Zugänge eignet sich Bombenplatz B nicht, um ein schnelles Rundenende herbeizuführen. Wenn Sie sich für die untere Route entscheiden (gestrichelte Linie), bleiben Sie stets in Bewegung und suchen Sie sich zwischendurch hinter den Kisten Deckung. Sonst werden Sie schnell ein Opfer der Scharfschützen.

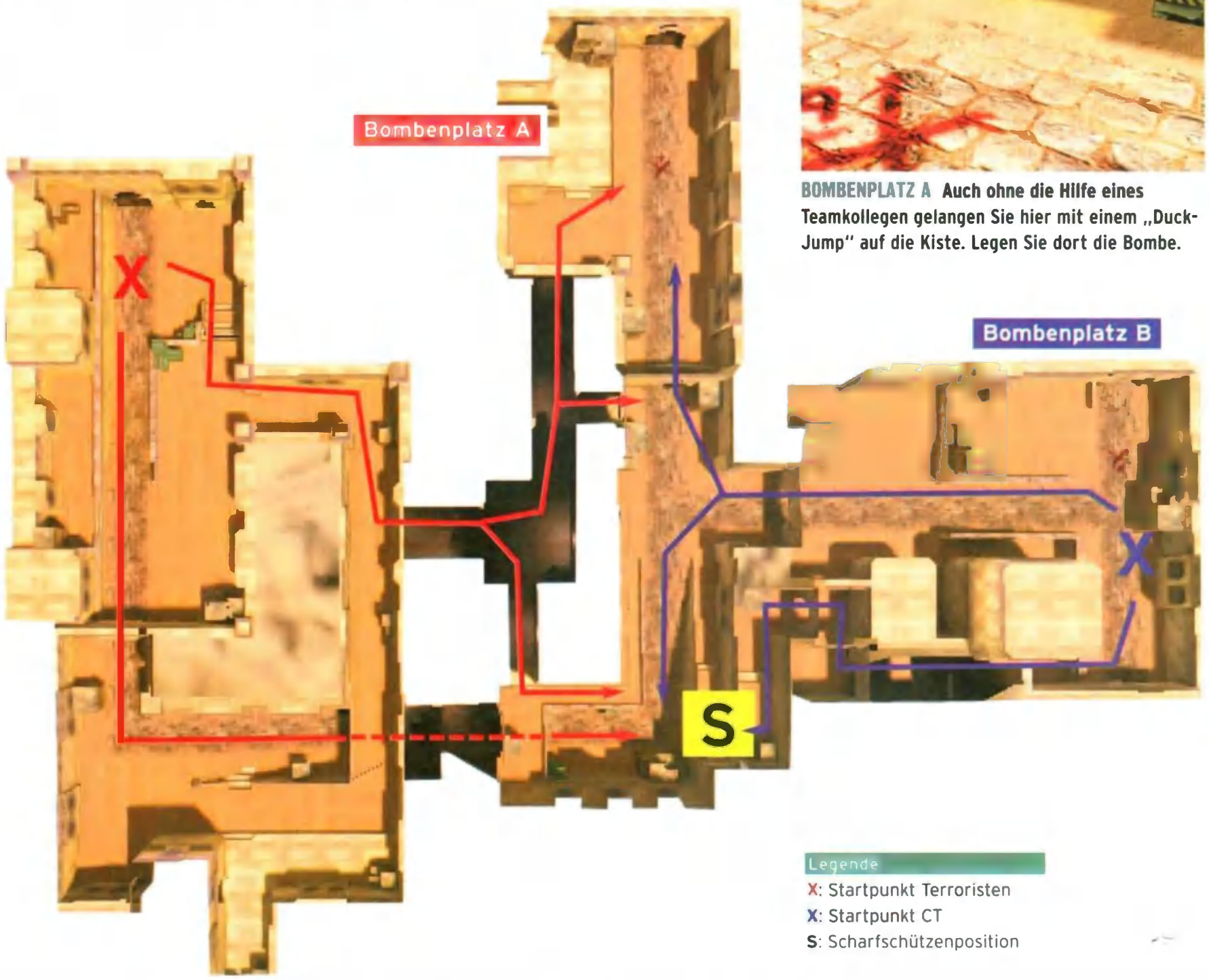
### Tipps CTs

Sie starten am Bombenplatz B. Zu Beginn jeder Runde findet ein Wettrennen zum Bombenplatz A statt. Als CT haben Sie hier einen leichten Vorsprung. Sichern Sie hier unbedingt beide Zugänge. Der Tunnel in der Mitte der Karte ist sehr dunkel und daher auch sehr gefährlich. Viele Spieler machen den Fehler, sofort in den Gang zu stürmen. Hier lässt sich Freund von Feind nur sehr schwer unterscheiden. Die Terroristen werfen außerdem mit Vorliebe Granaten in den Gang. Falls Sie nicht schnell genug den Gang erreicht haben, lauern Sie dem Gegner lieber draußen auf. Wenn Sie sehr schnell sind, können Sie sich, bewaffnet mit einem Scharfschützengewehr, am Bombenplatz A auf die Lauer legen und eventuelle Gegner im dunklen Gang ausschalten.

**CT-SCHARFSCHÜTZE** Auf dem „Balkon" kann ein Scharfschütze den unteren Zugang sichern. Ein Kollege sollte aber die Tür im Auge behalten.



**BOMBENPLATZ A** Auch ohne die Hilfe eines Teamkollegen gelangen Sie hier mit einem „Duck-Jump" auf die Kiste. Legen Sie dort die Bombe.



# Italy

## Typ: Hostage-Rescue

### Taktische Infos

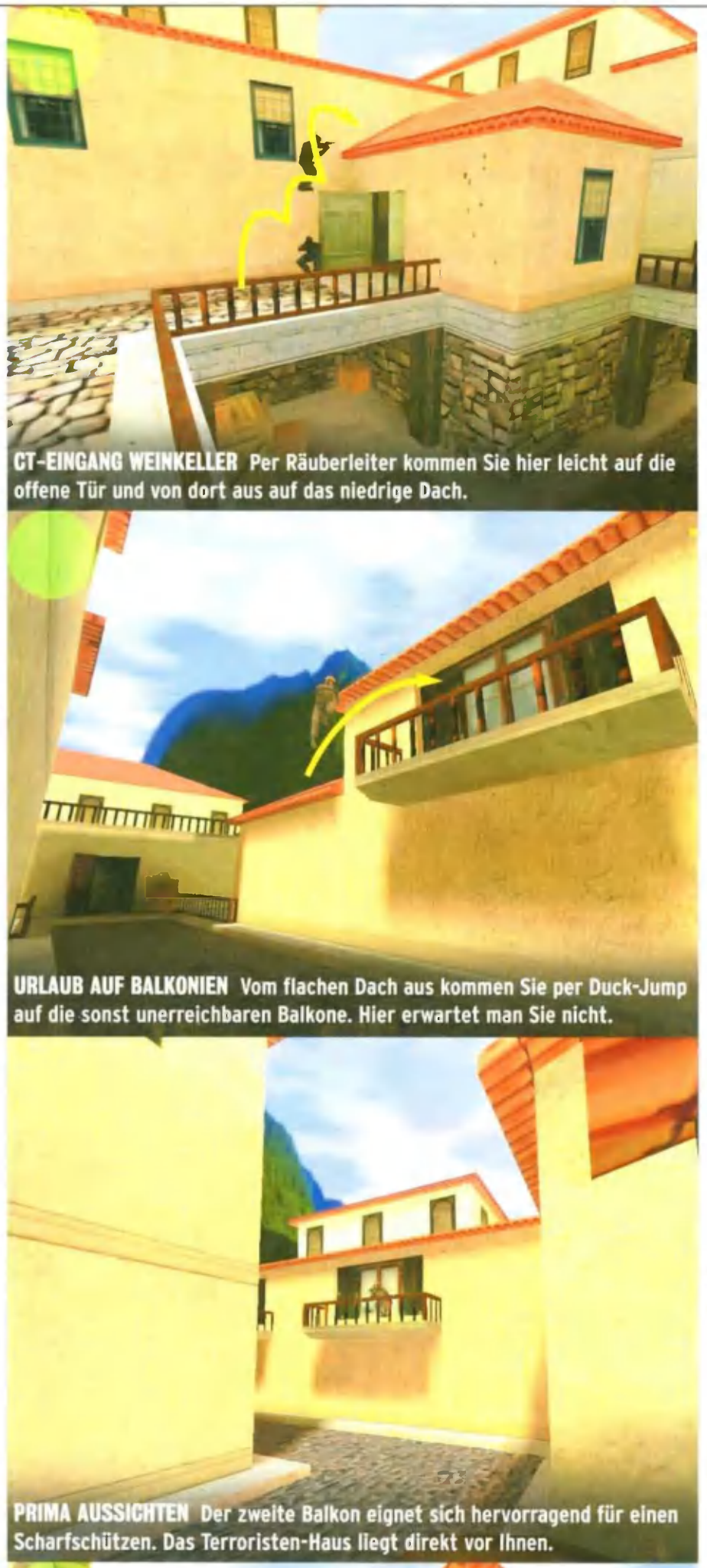
Die Terroristen haben sich in einem kleinen Haus mit vier Geiseln verschanzt. Die Karte besteht aus mehreren Gassen und zwei begehbaren Häusern. In der Kartenmitte befindet sich eine Kreuzung, die die drei Hauptrouten miteinander verknüpft und dadurch für noch mehr Verwirrung sorgt. Italy bietet ungewöhnlich viele Möglichkeiten, auf Dächer oder Balkone zu klettern (siehe Allgemeine Tipps: Räuberleiter). Die wichtigsten Punkte finden Sie in der Karte und auf den Screenshots.

### Tipps Terroristen

Das Geisel-Haus ist durch zwei Scharfschützen und ein bis zwei Nahkämpfer sehr gut zu verteidigen. Ein Sniper nimmt sich den Tunnel (Richtung Marktplatz) vor, der andere die lange Gasse. Problematisch wird es nur, wenn die CTs über die Treppe stürmen. Für Scharfschützen sind die Gegner hier nicht weit genug entfernt, um gezielt schießen zu können.

### Tipps CTs

Sobald die Terroristen über AWPs verfügen, haben Sie es hier doppelt schwer. Der Tunnel und die lange Gasse sind zu gut geschützt. Stürmen Sie lieber unter Einsatz von Blendgranaten über die Treppe. Vorsicht: Durch die verwinkelten Gassen kann es schnell passieren, dass der Gegner Ihnen im Rücken sitzt, bevor Sie überhaupt wissen, was passiert.
**Geiselrettung:** Auf dem Rückweg zum Startpunkt gibt es mehrere Nischen und Ecken, in denen Ihnen Terroristen auflauern können. Oft setzt sich ein Gegner auch mit einem Scharfschützengewehr direkt an Ihren Startpunkt. Lassen Sie den Rückweg durch Ihre Teamkollegen säubern.



**CT-EINGANG WEINKELLER** Per Räuberleiter kommen Sie hier leicht auf die offene Tür und von dort aus auf das niedrige Dach.

**URLAUB AUF BALKONIEN** Vom flachen Dach aus kommen Sie per Duck-Jump auf die sonst unerreichbaren Balkone. Hier erwartet man Sie nicht.

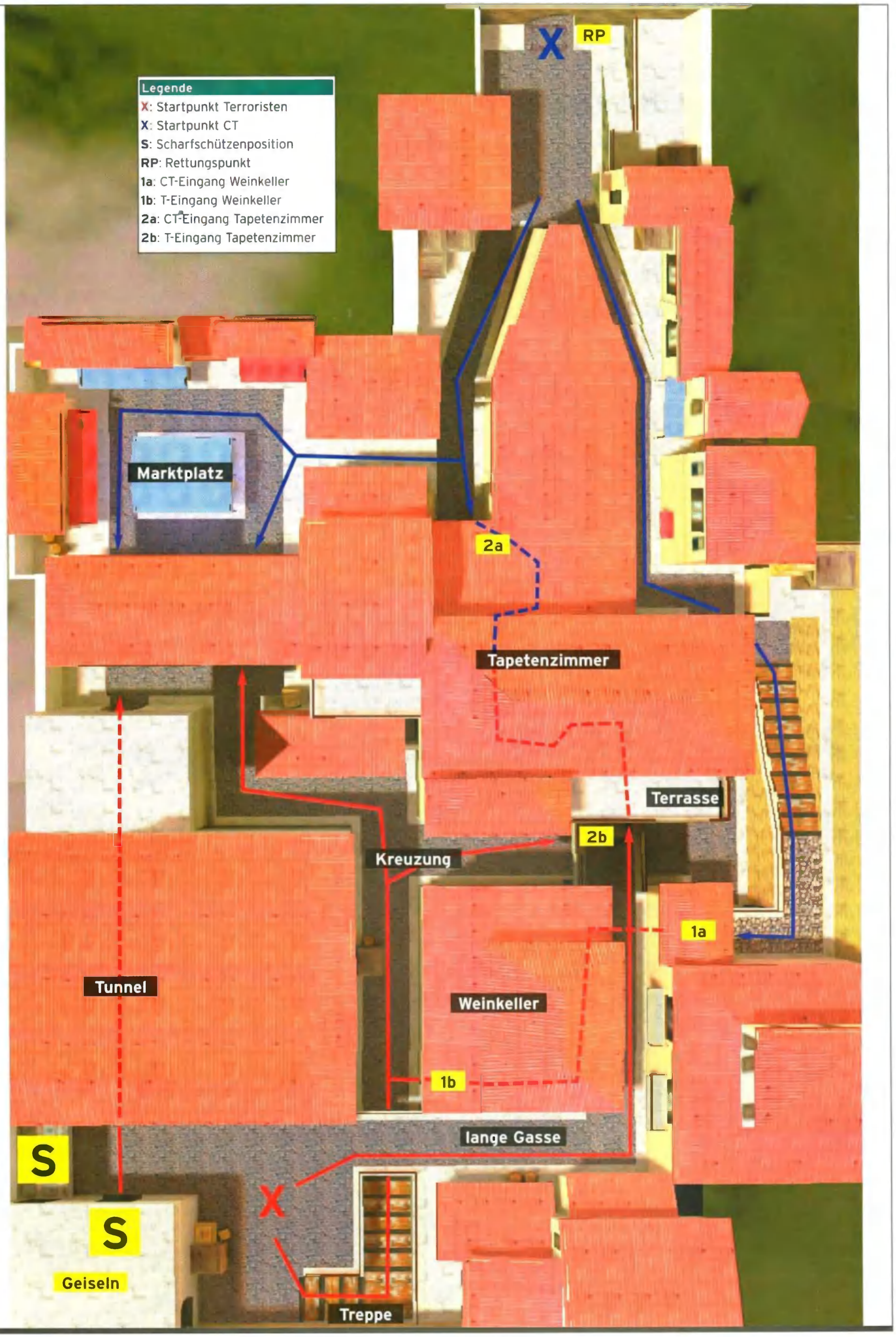
**ALLES IM BLICK** Vom Fenster des Terroristen-Hauses aus kann ein Scharfschütze den Tunnel bewachen, ein Durchkommen ist fast unmöglich.



**PRIMA AUSSICHTEN** Der zweite Balkon eignet sich hervorragend für einen Scharfschützen. Das Terroristen-Haus liegt direkt vor Ihnen.

**TERRASSE** Profis kommen ohne große Umwege auf die Terrasse. Wenn Sie zu zweit sind, können Sie per Räuberleiter auch die Dächer erreichen.

**FASSADENKLETTERER** Per Räuberleiter geht's hier auf das Dach. Vorsicht: Stürmen die Terrors das Tapetenzimmer, erwischt man Sie beim Klettern.


Legende
X: Startpunkt Terroristen
X: Startpunkt CT
S: Scharfschützenposition
RP: Rettungspunkt
1a: CT-Eingang Weinkeller
1b: T-Eingang Weinkeller
2a: CT-Eingang Tapetenzimmer
2b: T-Eingang Tapetenzimmer
X
RP
Marktplatz
2a
Tapetenzimmer
Terrasse
2b
Kreuzung
1a
Tunnel
Weinkeller
1b
lange Gasse
S
S
X
Geiseln
Treppe

# Militia

## Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

### Taktische Infos

Die Terroristen verschanzen sich mit vier Geiseln in einer Villa. Das zweistöckige Gebäude verfügt über fünf Eingänge. Auf dieser Karte kommen bevorzugt Scharfschützen zum Einsatz. Zwei Routen führen vom CT-Startpunkt zu dem Haus: Oberirdisch gelangt man auf die Vorderseite der Villa. Durch einen Abwasserkanal gelangt man auf die Rückseite des Hauses.

### Tipps Terroristen

Sie haben es als Terrorist auf dieser Karte auf jeden Fall leichter. Der Vorplatz lässt sich durch gut platzierte Scharfschützen sichern. Ein zweiter Trupp sollte den Abwasserkanal besetzen, um etwaige Stoßtrupps abzufangen. Sollten Sie über wenig Geld verfügen oder in der Unterzahl spielen, ist es am einfachsten, sich mit den Geiseln in der Garage zu verschanzen. Wenn Sie dort das Licht ausschalten, haben Sie einen Vorteil gegenüber dem Eindringling. Wenn Sie sich allein in der Garage befinden, sollten Sie sich mitsamt der Geiseln auf dem Dachboden der Garage verstecken. Dort haben Sie aus dem hinteren Teil des Raumes eine ideale Schussposition auf beide Zugänge.

### Tipps CTs

Auch wenn es meist besser ist, in der Gruppe anzugreifen, macht es auf dieser Karte durchaus Sinn, die Kräfte zu teilen. Ein Trupp versucht sein Glück oberirdisch, der andere im Abwasserkanal. Lassen Sie eine Route unbewacht, fällt Ihnen der Gegner allzu schnell in den Rücken.

**Vorplatz (oberirdische Route):** Achten Sie besonders auf Scharfschützen entlang der Hausfront. Nutzen Sie die Deckung hinter den Felsen. Oft stürmen übermütige Terroristen Ihnen auch auf dem Vorplatz entgegen. Seien Sie also auf einen schnellen Nahkampf vorbereitet.

**Abwasserkanal (unterirdische Route):** Nach dem zweiten Knick in der Abwasserleitung müssen Sie mit Feindkontakt rechnen. Ein Teammitglied (am besten mit einem Scharfschützengewehr) sollte Deckung geben, während die Kollegen zur nächsten Ecke vorrücken. Blend- und Explosivgranaten wirken in der Kanalisation Wunder. Um es dem Gegner besonders schwer zu machen, können Sie am Kanaleingang das Licht ausschalten.

**SCHARFSCHÜTZEN** Der Vorplatz der Villa wird für CTs schnell zur Falle. Mit X gekennzeichnete Stellen sind bevorzugte Scharfschützen-Positionen.

**SNIPER-DUELL** Achten Sie auf die nebenstehend eingezeichneten Punkte, wenn Sie als CT mit dem Scharfschützen-Gewehr auf die Jagd gehen.

**CAMPER-ALARM** Kaum zu sehen und deswegen doppelt gefährlich: Terroristen hocken sich mit Vorliebe auf die Dunstabzugshaube in der Küche.

**KANALRATTEN** Auch im Abwasserkanal ist die AWP sehr wertvoll. Rechnen Sie an jeder Ecke mit einem gegnerischen Scharfschützen.

# Office

## Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

C

### Taktische Infos

Office ist ein großer Bürokomplex, der mit verwinkelten Gängen und kleinen Räumen gespickt ist. Die CTs gelangen über zwei Hauptrouten in das Gebäude. Da diese Karte sehr klein ist, dauert es nicht besonders lange, bis die beiden Parteien aufeinander treffen.

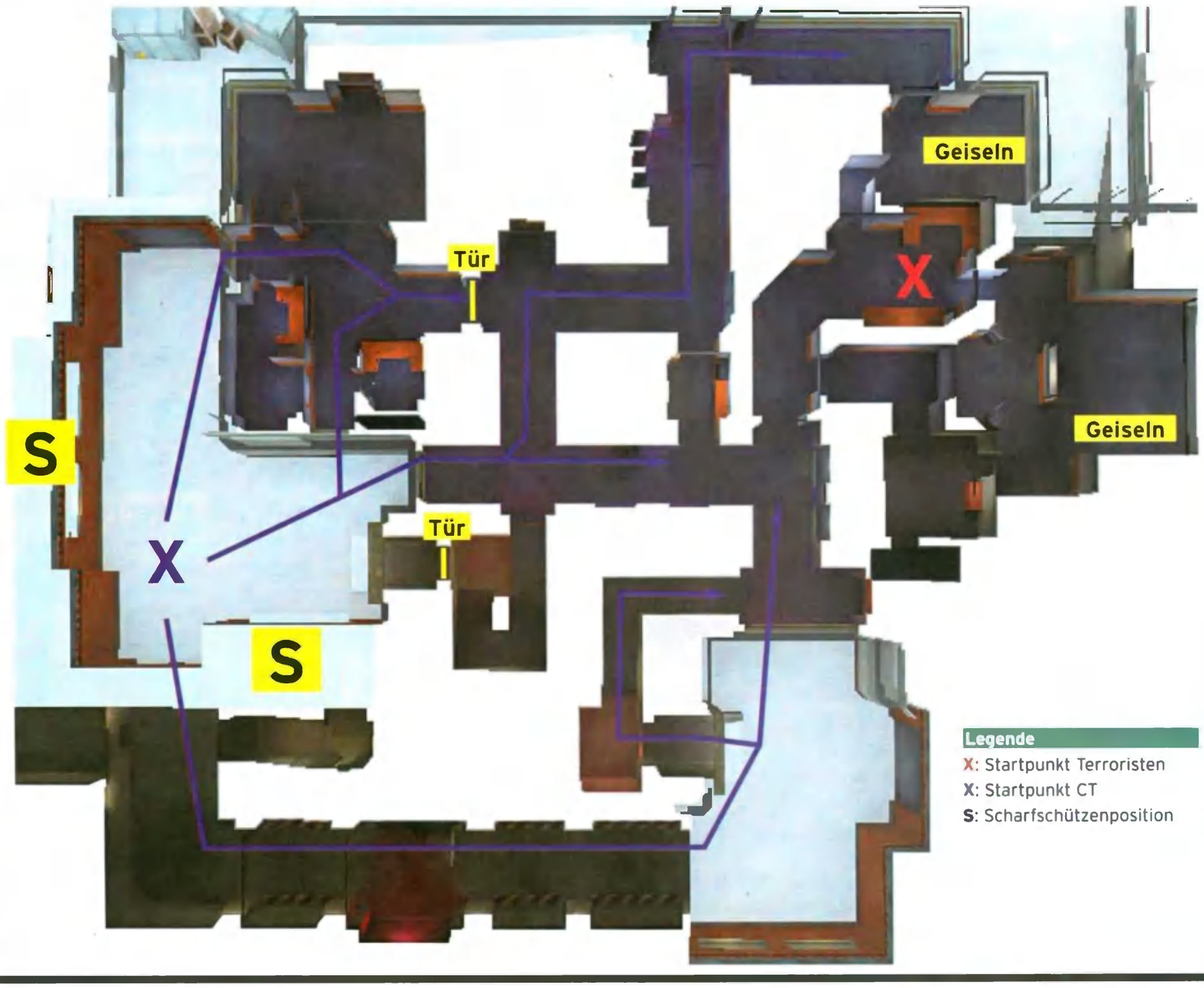
### Tipps Terroristen

Schleppen Sie die Geiseln in einen abgelegenen Raum und sichern Sie die Haupteingänge. Es ist wesentlich schwerer, die CTs zu vertreiben, wenn diese sich erst einmal im Gebäude befinden. Verschanzen Sie sich im Notfall hinter Kisten und Schreibtischen. Ein Scharfschützengewehr macht in dieser Map keinen Sinn, es sei denn, Sie postieren sich vor dem Haus und wehren die erste Angriffswelle ab. Achten Sie vor allem auf das Geräusch, dass die mechanischen Türen machen, wenn Sie geöffnet werden. Diese dienen als eine Art Alarmanlage.

### Tipps CTs

CTs haben bei dieser Mission reichlich Möglichkeiten, in das Gebäude einzudringen. Daher sollte sich das Team aufteilen und zur gleichen Zeit durch verschiedene Eingänge stürmen, um den Gegner zu verwirren. Postieren Sie einen Scharfschützen hinter dem Fenster (S), damit dieser die ersten Angreifer abwehren kann und den restlichen Gegnern den Weg zum Hinterausgang abschneidet. Die Fenster in den mechanischen Türen dienen hervorragend als Schießscharten. Denken Sie nur daran, dass die Terroristen diese schneller erreichen als die CTs.

**ÜBERRASCHUNG** **Wenn Sie sich nach dem Start sputen, gelangen Sie mithilfe eines Kollegen auf diesen Vorsprung. Dort erwartet Sie der Gegner nicht.**



# Assault

## Typ: Hostage-Rescue/Geiselbefreiung

### Taktische Infos

Ein großes Lagerhaus wird von den Terroristen gehalten. Die CTs starten außerhalb des Gebäudes und können über drei Zugänge eindringen. Beide Parteien verfügen über Videokameras (Terroristen: vor dem Geiselraum; CT: im LKW am Startpunkt). Diese Karte gehört zu den CS-Klassikern und wird schon seit diversen Betas gespielt. Im Internet (z. B. www.counter-strike.de) finden Sie eine neuere Variante zum Download (Assault2k).

### Tipps Terroristen

Der größte Vorteil der Terroristen besteht darin, dass die nur warten müssen, bis die CTs durch einen Eingang in das Haus eindringen. Besonders wichtig ist eine gute Verteilung der Spieler im Gebäude, wobei mindestens ein Teammitglied einen Zugang zum Gebäude bewachen muss. Ein Mitspieler sollte mithilfe der Monitore das Geschehen vor dem Gebäude im Auge behalten und gegebenenfalls seine Kollegen über die Position der CTs informieren. Die Terroristen sollten darauf achten, dass das Gitter des Lüftungsschachtes vor dem Geiselraum nicht von der eigenen Partei zerschossen wird. Durch das Geräusch des zerspringenden Gitters wissen Sie sofort, ob die CTs versuchen, durch den Schacht in das Gebäude zu gelangen.

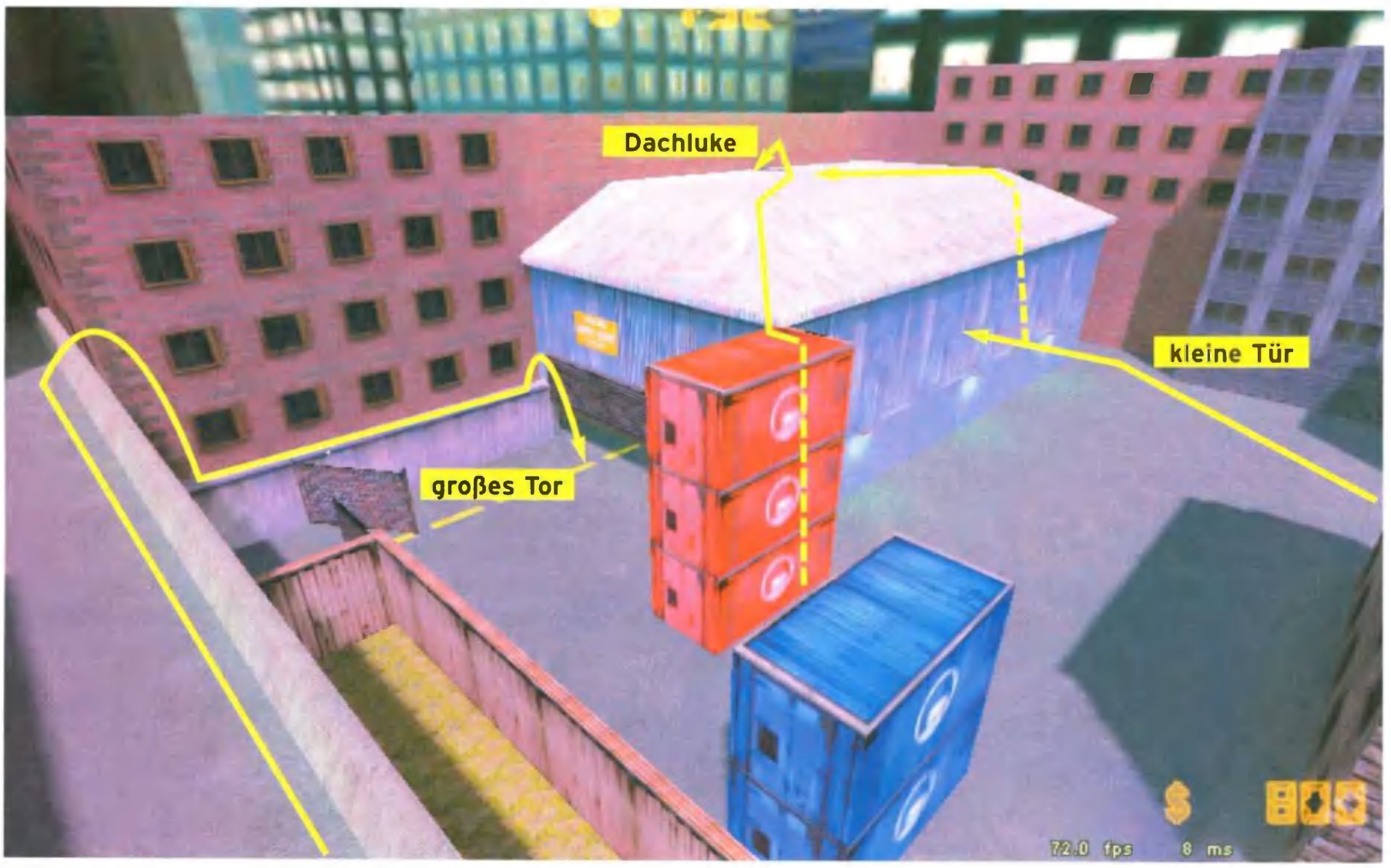
### Tipps CTs

**Dach:**
Den Schacht können Sie durch zwei Ausgänge verlassen. Eine Öffnung befindet sich direkt vor dem Geiselraum und die andere auf der Galerie. Zur Ablenkung können Sie nun eine Granate in den einen Gang werfen und durch den anderen in das Haus eindringen. Für das Ablenkungsmanöver eignet sich besonders der Ausgang vor dem Geiselraum, da sich dort ein Gitter befindet, dass mit einem lauten Geräusch zerspringt und die Terroristen anlockt.

**Großes Tor:**
Wenn Sie durch das große Tor eindringen, müssen Sie sich darauf gefasst machen, dass Sie von allen Seiten beschossen werden. Setzen Sie deshalb gerade hier Blend- und Rauchgranaten ein. Ein Alleingang macht an dieser Stelle wenig Sinn, da Sie alleine nicht alle Bereiche abdecken können.

**Kleine Tür:**
Die kleine Tür verursacht so viel Lärm, dass sämtliche Gegner im Gebäude alarmiert sind. Ohne Blendgranaten sollten Sie erst gar nicht versuchen, dort einzudringen.

**GEISELRAUM** **Vor dem Geiselraum befinden sich drei Überwachungsmonitore. Durch die Lüftungsluke gelangen CTs direkt zu den Geiseln.**



## Die Konsole

**Was ist die Konsole?**

Wie bei allen Spielen, die auf der *Quake*-Engine beruhen, kann man über die Konsole (englisch: Console) diverse Befehle eingeben. Diese Kommandos können das Programm an sich oder den Spielverlauf beeinflussen. Die Konsole können Sie nur verwenden, wenn Sie Ihre *Counter-Strike*-Verknüpfung ändern. Öffnen Sie die Windows-Verknüpfung mit einem Rechtsklick und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Fügen Sie ans Ende der „Ziel"-Zeile den Befehl „- console" an. Ab jetzt können Sie im laufenden Spiel die Konsole mit der Taste „^" (links neben 1) öffnen.

**Map-Voting, was ist das?**

Auf CS-Servern geht es recht demokratisch zu. Wenn die Mehrheit der Spieler für eine andere Karte stimmt, wird diese vom Server geladen. Um ein Voting (Wahl) einzuleiten, gehen Sie in die Konsole und geben dort „listmaps" ein. Der Server zeigt Ihnen nun, welche Karten in welcher Reihenfolge gespielt werden. Jede Karte hat dabei eine Nummer. Wenn Sie nun für eine Karte abstimmen wollen, geben Sie in der Konsole „votemap X" ein. X steht für die Kartennummer.

**Manchmal erscheint: „Vote cast against Player XXX". Was heißt das?**

Unliebsame Spieler können vom Server geworfen werden. Um herauszufinden, welche Nummer ein Spieler hat, geben Sie in der Konsole „listplayers" ein. Um gegen einen bestimmten Spieler zu stimmen, geben Sie „vote XXX" ein, wobei XXX die Spielernummer darstellt.

## Sinnvolle Hilfsmittel

**Was sind Scripte?**

Die Steuerung von *CS* ist völlig frei programmierbar. Sie können auf eine einzige Taste durchaus eine Folge von zehn Befehlen legen. Diese Verkettungen werden in so genannten Scripten hinterlegt. Aber keine Angst: Sie müssen nicht selber programmieren. Auf *CS*-Internetseiten (beispielsweise www.counter-strike.de) finden Sie vorgefertigte Scripte und ausführliche Anleitungen dazu, wie man diese einbindet. Mit Allround-Scripten wie „Benpsycho's Aliases" oder „Vors Aliases" lassen sich diverse neue Funktionen ganz einfach im Steuerungsmenü von *Counter-Strike* auf Tasten legen. Sie können dann mit einem Tastendruck Ihre Waffen kaufen, die Farbe des Fadenkreuzes verändern oder die einzelnen Funkkommandos direkt auswählen.

**SCRIPT SEI DANK** Allround-Scripte erweitern das Einstellungs-Menü von Counter-Strike um diverse neue Befehle. So kaufen Sie beispielsweise mit nur einem Tastendruck Ihre komplette Ausrüstung.

**Warum soll ich ein Script benutzen?**

Sie holen weitaus mehr aus *CS* raus und können einfach schneller und besser spielen. Kaum ein erfahrener Spieler verzichtet auf den Einsatz von Scripten. Warum sollten Sie sich diesen Vorteil entgehen lassen?

**Neue Fadenkreuze einbinden**

Auf *CS*-Internetseiten kann man sich neue Fadenkreuze für die Scharfschützengewehre und den Zoom-Modus der Sturmgewehre herunterladen. Die Original-Fadenkreuze sind nicht besonders gut zu sehen. Schauen Sie sich auf den Internetseiten um und laden Sie sich einige Fadenkreuze herunter. Probieren Sie die neuen Zielhilfen aus. Sie werden bald merken, dass Sie viel besser treffen.

**Die Musik in cs_italy nervt ungeheuerlich.**

Bei cs_italy und cs_arabstreets (nicht in der Verkaufsversion enthalten) wurde Musik eingebunden. Die Lieder verleihen den Karten zwar sehr viel Flair und Atmosphäre, stören aber auf die Dauer. Die Musik-Dateien liegen im Verzeichnis\cstrike\sound\ambience (arabmusic.wav und opera.wav). Sichern Sie zunächst diese Dateien an einem anderen Ort oder benennen Sie sie um. Sie können nun eine eigene wav-Datei (PCM, 8 Bit, Mono) in das Verzeichnis kopieren und in opera.wav (italy) oder arabmusic.wav (arabstreets) umbenennen. Jetzt hören Sie während des Spiels diese Musik. Wenn Sie ganz ohne Musik spielen wollen, erstellen Sie eine neue Textdatei und benennen Sie diese in opera.wav oder arabmusic.wav um.

**Was ist Punkbuster?**

Seit kurzem wird das Anti-Cheat-Programm Punkbuster auf vielen Servern verwendet. Um auf diesen Servern spielen zu können, benötigen Sie das Punkbuster-Programm (www.punkbuster.com). Das Programm wird vor *Counter-Strike* gestartet und läuft im Hintergrund weiter. Ohne die Software werden Sie von geschützten Servern vom Spiel ausgeschlossen. Nähere Informationen erhalten Sie auf der Punkbuster-Homepage.


## Danksagungen

PC Games bedankt sich beim Team von www.counter-strike.de und insbesondere bei Gunter Grimm alias [MOCL] Bender für seine Cartoons.

## Tuning

**Konsolenbefehle für mehr Spielleistung.**

Mit dem Konsolenbefehl **„gl_texturemode gl_nearest_mipmap_nearest"** erzielen Sie ca. fünf Prozent Leistungszuwachs auf Kosten der Bildqualität (Texturen werden sehr grob gefiltert). Der Standardwert lautet **„gl_texturemode gl_nearest_mipmap_linear"**, die beste Qualität bekommen Sie mit **„gl_texturemode gl_linear_mipmap_linear"**. Mit **„cl_gibcount x"** (wobei x für einen Wert von 0-4 steht) und **„cl_giblife x"** (Wert von 0-25 Sekunden) bestimmen Sie, wie lange Sie wie viel Blut Ihrer Gegner sehen möchten. Je niedriger die Werte, desto höher die Framerate. Abschließend können Sie in der Konsole mit dem Befehl **„cl_gibvel scale x"** einstellen, wie detailliert die Gibs (= Überreste der Gegner) sind. Die Grundeinstellung ist **„cl_gibvelscale 1"**, wobei ein höherer Wert die Details der Gibs herunterschraubt und wiederum die Grafikkarte bei ihrer Arbeit entlastet. Besondere Bedeutung kommt dem Befehl **„fps_max x"** zu, es ist anzuraten, diesen Wert mit **„fps_max 100"** auf das Maximum zu setzen.

## Rauchfreie Zone

**Mehr Performance durch weniger Rauch und Patronenhülsen.**

Eher kosmetischer Natur sind die Konsolenbefehle **„fastsprites"**, **„gunsmoke"**, **„max_smokepuffs"** und **„max_shells"**. Der Befehl **„fastsprites x"** beeinflusst die Qualmentwicklung einer Rauchgranate. Den Standardwert **„fastsprites 0"** quittieren selbst moderne Grafikkarten mit einem Einbruch der Framerate um ca. 50 Prozent. Um dem Pixelbeschleuniger Arbeit abzunehmen, empfehlen wir **„fastsprites 1"**. Sollte das nicht ausreichen, kann man bis auf **„fastsprites 3"** erhöhen. Mit **„gunsmoke 0"** können Sie den aufsteigenden Rauch aus dem Gewehrlauf abschalten, der Wert 1 aktiviert den Rauch wieder. Über den Befehl **„max_smokepuffs x"** können Sie die Rauchentwicklung verändern, die Ihre Kugeln beim Einschlag in Wände oder andere Objekte im Level erzeugen. Der Standardwert ist 120, mit dem Befehl **„max_smokepuffs 0"** schalten Sie den Effekt ab. **„max_shells x"** senkt die Anzahl der Patronenhülsen, die automatische Waffen auswerfen. Der Standardwert liegt bei **„max_shells 120"**, bei **„max_shells 0"** fliegen keine Hülsen mehr durch das Bild.

## Einfache Tauschgeschäfte

**Wie optimiere ich die Verbindung zum Spielserver?**

Wie oft Server und eigener Rechner Informationen austauschen, wirkt sich natürlich auch auf Ihren Ping aus. Sendet der Server zu viele Datenpakete, verstopft er quasi Ihre Leitung. Die Folgen sind hohe Ping-Werte und Spielverzögerungen (= Lag). Umgekehrt können Sie Ihre Verbindungsqualität verschlechtern, indem Sie den Server mit Informationen bombardieren. Diese beiden wichtigen Parameter lassen sich mit zwei eng miteinander verknüpften Befehlen verändern. Mit dem Konsolenbefehl **„cl_cmdrate x"** legen Sie fest, wie viele Informationen der eigene Rechner zum Server schickt, der Wert ist standardmäßig auf 30 gesetzt. Bei einer guten ISDN-Verbindung sollte man den Wert probehalber auf 40 setzen, bei entsprechend besserer Internetanbindung (DSL und aufwärts) auf 50 oder mehr. Beobachten Sie dabei, wie sich Ihr Ping zu ihrem Lieblingsserver entwickelt, und probieren Sie so lange mit unterschiedlichen Werten herum, bis Sie zu einem optimalen Ergebnis gelangen. Der Befehl **„cl_updaterate x"** bestimmt, wie viele Informationen der Server zu Ihrem PC auf die Reise schickt. Standardmäßig steht der Wert auf 20, wobei Modem-Spieler den Wert auf 15 senken und DSL/T1-Benutzer auf 25 bis 40 erhöhen sollten.

Lars Theune/Florian Weidhase

# Ping-Berater

In dieser Liste finden Sie für Ihre Anbindung den richtigen „rate"-Wert.

| Anbindung | rate-Wert |
|---|---|
| **14.4k Modem** | Hier hilft nur ein neues Modem. |
| **28.8k Modem** | 2500 bis 3000 |
| **33.6k Modem** | 2900 bis 3900 |
| **56k Modem/ 1-Kanal-ISDN** | 3600 bis 5300 |
| **2-Kanal-ISDN** | 5000 bis 7000 |
| **Kabelmodem** | 5600 bis 10000 |
| **xDSL, T1+** | 7500 bis 20000 |
| **LAN (10 MBit oder 100 MBit)** | 20000 |

Suchen Sie sich aus der obigen Liste Ihre Internet-Anbindung heraus. Öffnen Sie in *Counter-Strike* mit der Taste **„^"** die Konsole und geben Sie den Befehl **„rate x"**, wobei das x für Ihren „rate"-Wert steht.

# Schnell, aber hässlich

Hier sehen Sie den Unterschied zwischen feinen und groben Rauchwolken.

**Konsolenbefehl Detailstufe: Hoch**
**Fastsprites 0**

**Konsolenbefehl Detailstufe: Niedrig**
**Fastsprites 3**

**VERNEBELT** **Der Rauch links im Bild ist zwar recht hübsch, würgt Ihrer Grafikkarte aber zu viel Füllrate ab. Rechts sehen Sie die schnelle, hässliche Variante.**

# Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen

Unsere Komplettlösung zum brandneuen AoE-2-Add-on macht Sie zum erfolgreichen Feldherren.

## Kampagne 1: Die Ursprünge Deutschlands

### Szenario 1: Kimbern und Teutonen

Missionsziel: Finden Sie die Artefakte und Schätze in den Dörfern der Walhallen, Barbarier und Malicier.

**Weiteres Ziel:**
Suchen Sie den letzten Schatz in der römischen Stadt.

**1:** Im Dorf der Malicier müssen Sie Vorposten, Marktkarren und Gebäude vernichten, um an die Tribute zu gelangen.
**2:** Finden Sie die Schießanlagen, damit Sie diese in Besitz nehmen können. Bilden Sie dort anschließend Bogenschützen aus.
**3:** Zerstören Sie im Dorf der Barbarier alle Wachtürme. Auch dafür erhalten Sie Tributzahlungen.
**4:** Finden Sie das Holzlager (H) und nehmen Sie dort den Tribut in Empfang.
**5:** Finden Sie die Kasernen und bilden Sie in ihnen Pikenier aus.
**6:** Finden Sie die Waffenschmieden, bauen Sie dort allerdings keine Belagerungswaffen. Sie benötigen die Ressourcen für die Ausbildung der Pikenier.
**7:** Besiegen Sie die Byzantiner und nehmen Sie das Artefakt ein.
**8:** Hier bekommen Sie Belagerungswaffen geschenkt, mit denen Sie die römische Stadt bekämpfen können. Dort finden Sie auch die letzte Reliquie.

### Szenario 2: Germanen verdrängen Kelten

Missionsziel: Errichten Sie an der markierten Stelle eine neues Dorf.

**Weitere Ziele:**
Bauen Sie im Dorf der Tandern einen Wehrturm.
Bauen Sie einen Holzzaun um das Dorf der Ubinter.
Zerstören Sie den Wehrturm der Kambaren.

**1:** Gehen Sie mit Ihren Leuten zum Holzlager. Achtung: Schlagen Sie dafür den eingezeichneten Weg ein, damit Sie Ihre Dorfbewohner vor unzähligen hungrigen Wölfen schützen können.
**2:** Hier finden Sie das Transportschiff. Nutzen Sie dieses, um so an das andere Ufer des Flusses zu gelangen.
**3:** Dies ist die Stelle, an der Sie das neue Dorf errichten müssen. Achten Sie darauf, dass Sie sich in Sachen Technologien ausreichend fortentwickelt haben, bevor Sie die restlichen Aufgaben und Missionsziele in Angriff nehmen.
**4:** Errichten Sie einen Holzzaun um das Dorf der Ubinter. Diese lassen sich die Einzäunung natürlich nicht kampflos gefallen und greifen munter an. Beschützen Sie deshalb unbedingt Ihre Dorfbewohner beim Bau des Zaunes.
**5:** Im Dorf der Tandern errichten Sie nun einen Wehrturm. Auch hier ist der Schutz der bauenden Dorfbewohner unbedingt zu gewährleisten.
**6:** Vernichten Sie den Wehrturm der Kambaren.

# Szenario 3: Die Schlacht am Teutoburger Wald

Missionsziel: Überfallen Sie die drei römischen Legionen.

Legende
- Startpunkt
- MS Milizsoldat
- M Mönch
- WS Wildschwein
- V Verbündete
- A Außenposten
- H Hütte
- R Römer

**Weitere Ziele:**
Töten Sie immer den jeweiligen Zenturio der Legionen und den Prokonsul Varus, denn erst dann gelten die Legionen als besiegt.

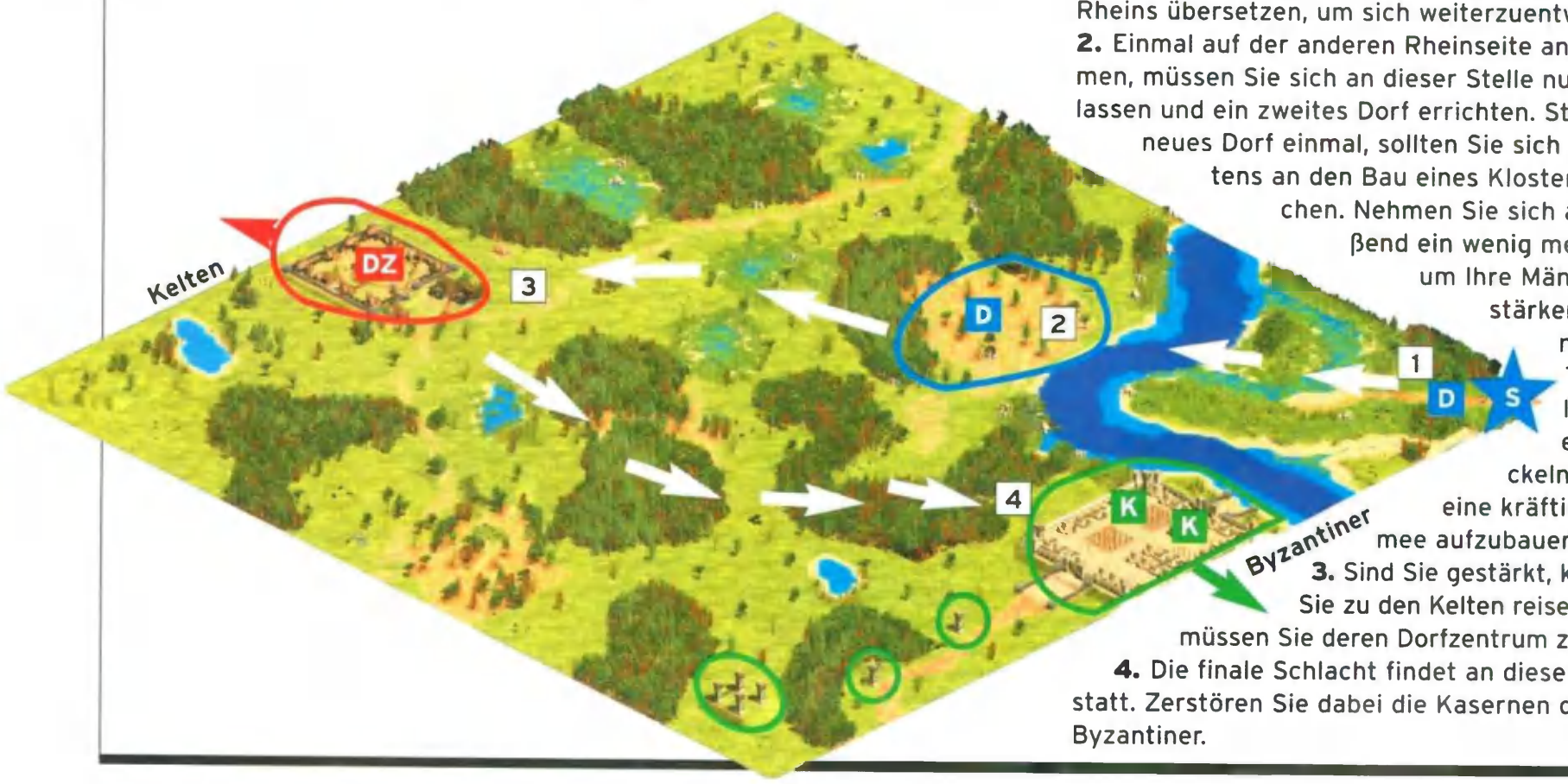
**1:** Suchen Sie den Milizsoldaten auf. Dies führt dazu, dass die Rüstung und Angriffsstärke erhöht wird.
**2:** Reiten Sie zum Mönch und töten Sie dort das umherstreifende Wildschwein. Achten Sie beim Kampf mit dem Ungetüm darauf, dass Sie in der unmittelbaren Nähe des Mönches bleiben. So kann dieser Sie im Falle einer Verletzung wieder heilen. Wenn Sie das Wildschwein getötet haben, schließen Sie sich Ihnen Verbündete an.
**3:** Finden Sie den Außenposten (A), damit Sie eine Aufwertung der Bogenschützen erfahren. Gehen Sie unbedingt den eingezeichneten Weg zurück, um dem römischen Hinterhalt aus dem Weg zu gehen.
**4:** Finden Sie den Posten im Norden (Holzzäune). Bogenschützen und Schwertkämpfer schließen sich an.
**5:** Reiten Sie mit Hermann zur Hütte (H), damit Sie die Ballistik-Aufwertung bekommen.
**6:** Zerstören Sie die erste römische Legion.
**7:** Zerstören Sie die zweite römische Legion.
**8:** Nehmen Sie weitere Verbündete in Empfang.
**9:** Zerstören Sie die letzte römische Legion.

# Szenario 4: Wanderung der Germanen nach W.

Missionsziel: Zerstören Sie die Kasernen der Byzantiner.

Legende
- Startpunkt
- D Bauen Sie hier das Dorf.
- DZ Dorfzentrum
- K Kaserne

**Weitere Ziele:**
Erhöhen Sie die Zahl Ihrer Dorfbewohner auf 20. Grünen Sie linksrheinisch ein neues Dorf. Bauen Sie ein Kloster. Zerstören Sie das Dorfzentrum der Kelten.



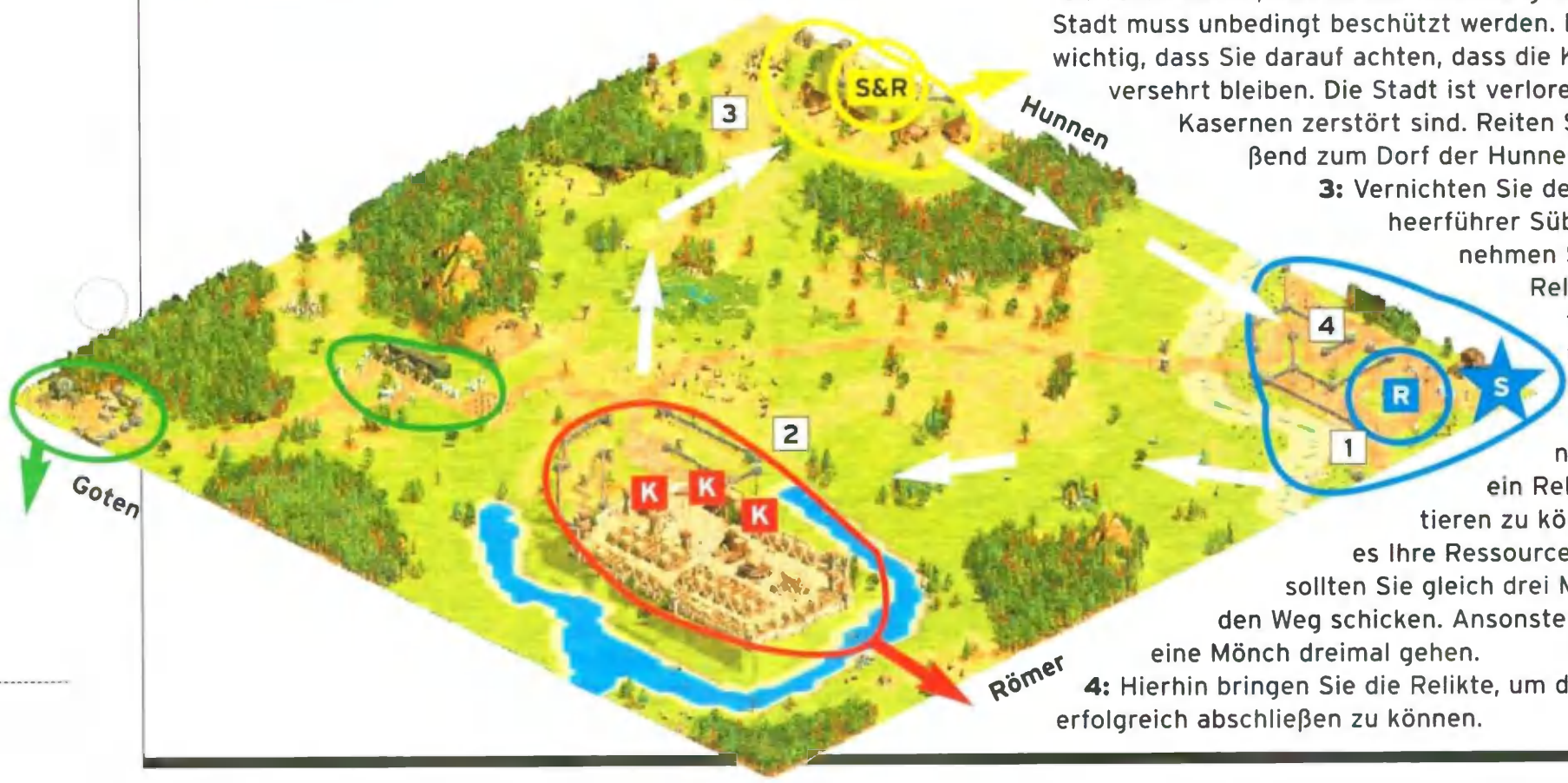

**1.** Bauen Sie ein Dorfzentrum und erhöhen Sie Ihre Bevölkerung auf 20. Ziehen Sie bei Angriffen des Feindes Ihre Leute durch Läuten der Glocke ins Dorfzentrum zurück. Wenn Sie die 20 erreicht haben, können Sie auf die andere Seite des Rheins übersetzen, um sich weiterzuentwickeln.
**2.** Einmal auf der anderen Rheinseite angekommen, müssen Sie sich an dieser Stelle nun niederlassen und ein zweites Dorf errichten. Steht Ihr neues Dorf einmal, sollten Sie sich schnellstens an den Bau eines Klosters machen. Nehmen Sie sich anschließend ein wenig mehr Zeit, um Ihre Männer zu stärken, die nötigen Technologien zu entwickeln und eine kräftige Armee aufzubauen.
**3.** Sind Sie gestärkt, können Sie zu den Kelten reisen. Dort müssen Sie deren Dorfzentrum zerstören.
**4.** Die finale Schlacht findet an dieser Stelle statt. Zerstören Sie dabei die Kasernen der Byzantiner.

# Szenario 5: Einfall der Hunnen

Missionsziel: Besiegen Sie den Heerführer der Hunnen.

Legende
- ☆ Startpunkt
- S&R Sübegedei und die drei Relikte
- R Bringen Sie die Relikte hierhin.
- K Kasernen

**Weitere Ziele:**
Verteidigen Sie die römische Stadt. Bringen Sie die drei Relikte in Ihr Lager.




**1:** Entwickeln Sie Ihr Dorf so weit, dass Sie gestärkt für die weiteren Missionsziele sind. Wenn Sie zu früh zu Hunnenführer Sübegedei stürmen, werden Sie scheitern, da er natürlich bewacht wird.
**2:** Helfen Sie während des Aufbaus Ihrer Ökonomie Ihren Verbündeten, den Römern. Achtung: Die römische Stadt muss unbedingt beschützt werden. Dabei ist es wichtig, dass Sie darauf achten, dass die Kasernen unversehrt bleiben. Die Stadt ist verloren, wenn die Kasernen zerstört sind. Reiten Sie anschließend zum Dorf der Hunnen.
**3:** Vernichten Sie den Hunnenheerführer Sübegedei und nehmen Sie die drei Relikte in Empfang. Beachten Sie, dass Sie einen Mönch benötigen, um ein Relikt transportieren zu können. Wenn es Ihre Ressourcen erlauben, sollten Sie gleich drei Mönche auf den Weg schicken. Ansonsten muss der eine Mönch dreimal gehen.
**4:** Hierhin bringen Sie die Relikte, um das Szenario erfolgreich abschließen zu können.

# Szenario 6: Raubzug der Vandalen

Missionsziel: Zerstören Sie den Wehrturm der Schlesier.

Legende
- ☆ Startpunkt
- SF Schafe
- M Mönch
- P Pferch
- T Transportschiff
- WT Wehrturm
- V Verbündete
- HF Hafen
- H Holzlager

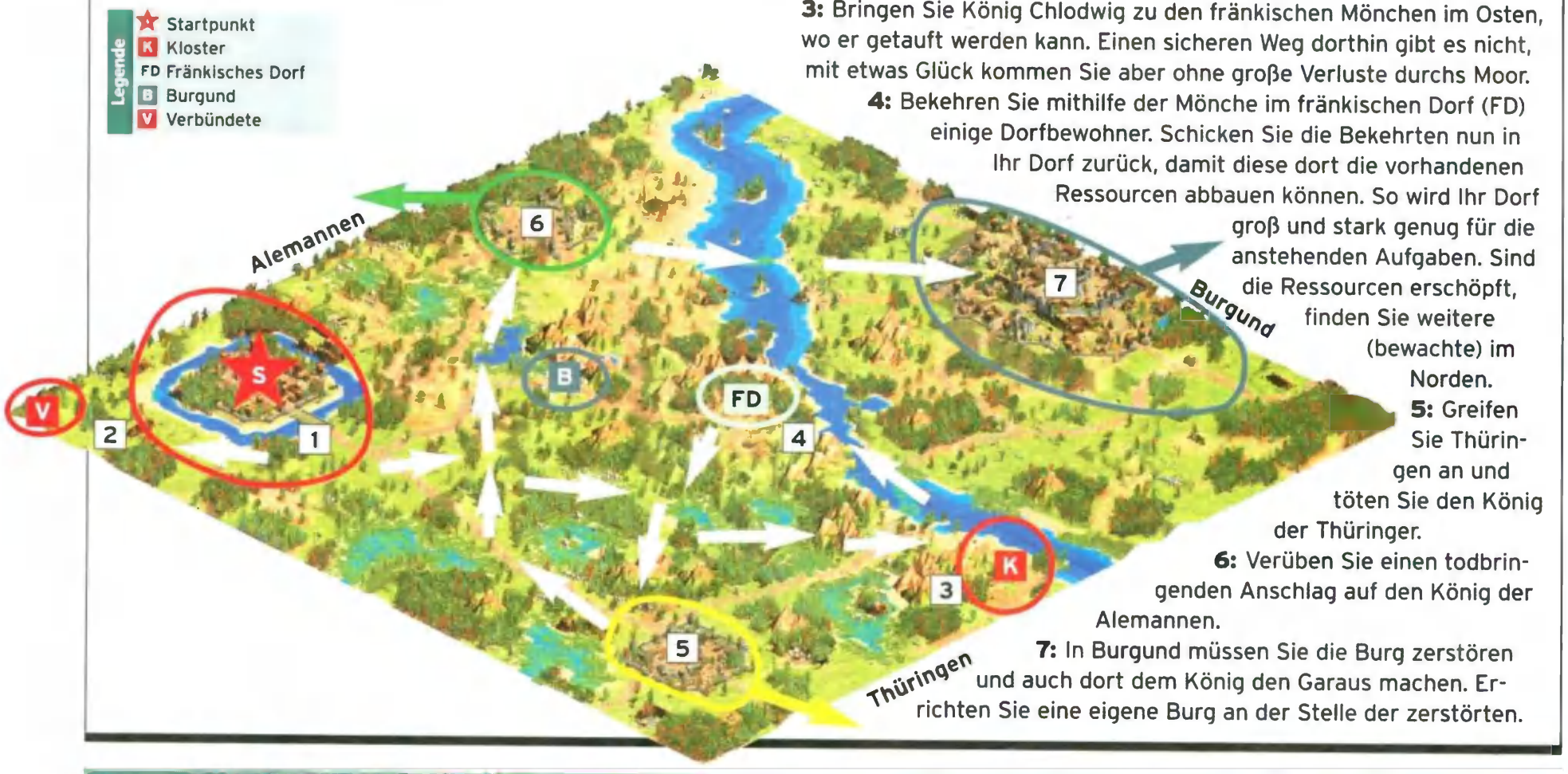
**Weitere Ziele:**
Bringen Sie insgesamt sechs Schafe in den Pferch. In Afrika müssen Sie zudem einen Hafen errichten.

**1:** Zerstören Sie den Wachturm der Schlesier. Hier finden Sie die ersten fünf Schafe.
**2:** Im Wald versteckt finden Sie ein weiteres Schaf. Wenn Sie dieses mit auf die Reise nehmen, können Sie sich den Weg zu den kampflustigen und bis an die Zähne bewaffneten Galliern sparen.
**3:** Ein einsamer Mönch schließt sich Ihnen an. Wichtig: Der Mönch heilt Ihre Einheiten. Später kann er Dorfbewohner bekehren, um so Leute für den Bau des Hafens zu gewinnen.
**4:** Zu diesem Pferch müssen Sie die Schafe bringen. Bevor Sie die Schafe hierhin bringen, sollten Sie Ihre Truppe ohne die Tiere durch den gelb markierten Bereich führen, um dort die Hispanier zu bekämpfen.
**5:** Kapern Sie die Transportschiffe und setzen Sie nach Afrika über.
**6:** Sammeln Sie an dieser Stelle Ihre Verbündeten ein.
**7:** Vorsicht vor den Sarazenen.
**8:** Errichten Sie hier den Hafen (unterwegs müssen Sie einige Dorfbewohner bekehren und mitnehmen). In der Nähe des zu errichtenden Hafens finden Sie ein Holzlager, so dass der Bau kein Problem darstellt.

# Szenario 7: Die Einigung der Germanen

Missionsziel: Besiegen Sie alle drei gegnerischen Könige.

**Weitere Ziele:**
König Chlodwig muss überleben. Zerstören Sie die Burg der Burgunder und errichten Sie dort eine eigene Burg.



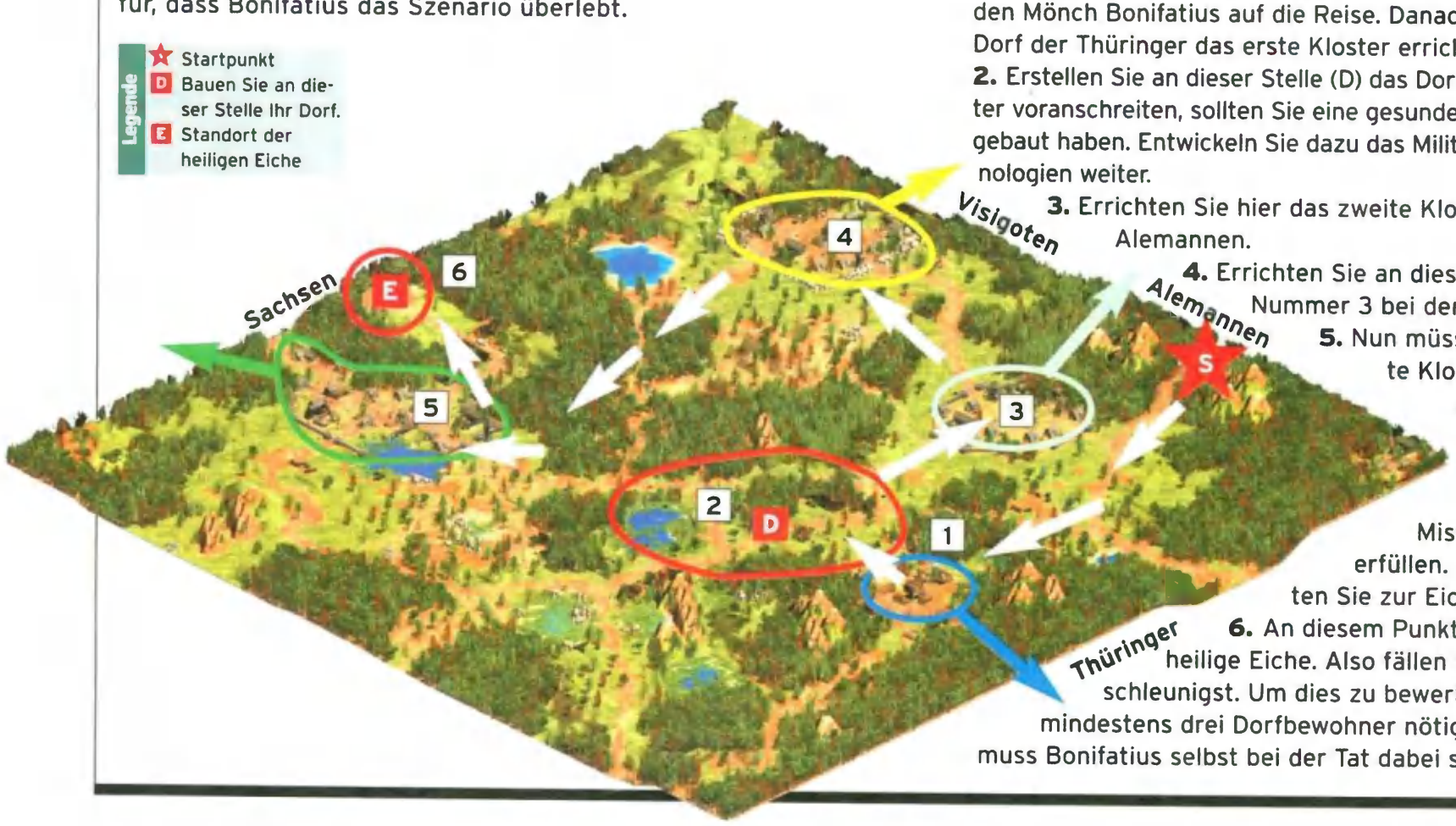

**1:** Entwickeln Sie an der Schmiede verbesserte Rüstungen und werten Sie Ihre Angriffsstärke auf.
**2:** Sammeln Sie an dieser Stelle die Verbündeten ein. Nehmen Sie dort auch die Mange mit.
**3:** Bringen Sie König Chlodwig zu den fränkischen Mönchen im Osten, wo er getauft werden kann. Einen sicheren Weg dorthin gibt es nicht, mit etwas Glück kommen Sie aber ohne große Verluste durchs Moor.
**4:** Bekehren Sie mithilfe der Mönche im fränkischen Dorf (FD) einige Dorfbewohner. Schicken Sie die Bekehrten nun in Ihr Dorf zurück, damit diese dort die vorhandenen Ressourcen abbauen können. So wird Ihr Dorf groß und stark genug für die anstehenden Aufgaben. Sind die Ressourcen erschöpft, finden Sie weitere (bewachte) im Norden.
**5:** Greifen Sie Thüringen an und töten Sie den König der Thüringer.
**6:** Verüben Sie einen todbringenden Anschlag auf den König der Alemannen.
**7:** In Burgund müssen Sie die Burg zerstören und auch dort dem König den Garaus machen. Errichten Sie eine eigene Burg an der Stelle der zerstörten.

## Kampagne 2: Die Karolinger

# Szenario 1: Bonifatius

Missionsziel: Errichten Sie in jedem der germanischen Dörfer ein Kloster.

**Weitere Ziele:**
Fällen Sie die heilige Eiche. Sorgen Sie dafür, dass Bonifatius das Szenario überlebt.

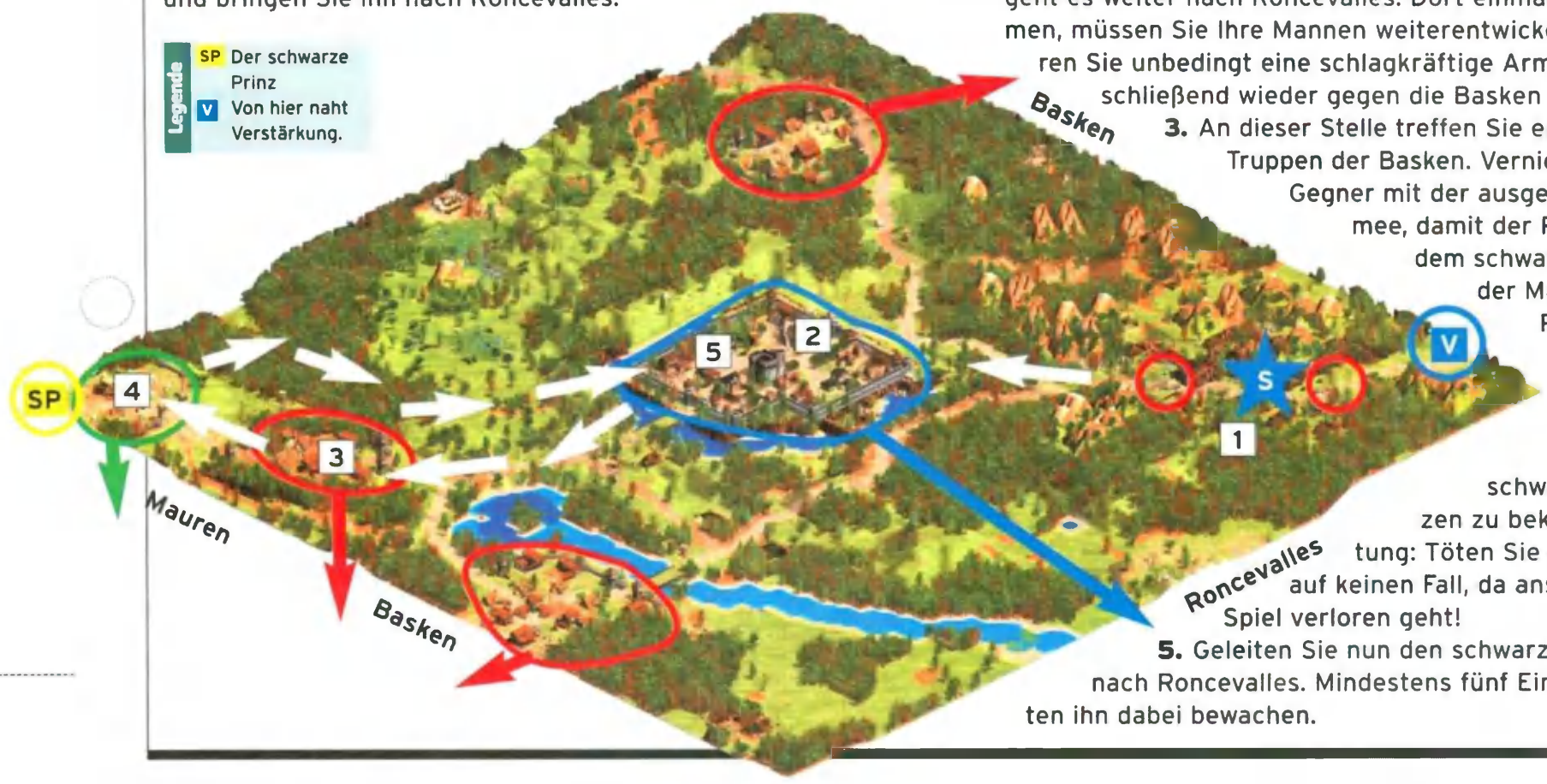



**1.** An dieser Stelle müssen Sie einige Dorfbewohner und gegnerische Kämpfer bekehren lassen. Schicken Sie dafür den Mönch Bonifatius auf die Reise. Danach müssen Sie im Dorf der Thüringer das erste Kloster errichten.
**2.** Erstellen Sie an dieser Stelle (D) das Dorf. Bevor Sie weiter voranschreiten, sollten Sie eine gesunde Ökonomie aufgebaut haben. Entwickeln Sie dazu das Militär und die Technologien weiter.
**3.** Errichten Sie hier das zweite Kloster im Dorf der Alemannen.
**4.** Errichten Sie an dieser Stelle Kloster Nummer 3 bei den Visigoten.
**5.** Nun müssen Sie das dritte Kloster im germanischen Dorf der Sachsen errichten, um eines der Missionsziele zu erfüllen. Erst jetzt sollten Sie zur Eiche ziehen.
**6.** An diesem Punkt steht die heilige Eiche. Also fällen Sie den Baum schleunigst. Um dies zu bewerkstelligen, sind mindestens drei Dorfbewohner nötig. Außerdem muss Bonifatius selbst bei der Tat dabei sein.

# Szenario 2: Der Pass von Roncevalles

Missionsziel: Verteidigen Sie Roncevalles.

**Weitere Ziele:**
Halten Sie im ersten Gefecht so lange durch, bis Verstärkung naht. Kehren Sie nach Roncevalles zurück und verteidigen Sie die Stadt. Nehmen Sie den Prinz der Mauren gefangen und bringen Sie ihn nach Roncevalles.




**1.** Sie müssen den baskischen Angriff überstehen, bis die ersehnte Verstärkung eintrifft und Ihnen zur Seite steht. Da die Truppen der Nachhut aus dem Osten herangeeilt kommen, sollten Sie die Flucht dorthin antreten.
**2.** Wenn Sie den Basken den Garaus gemacht haben, geht es weiter nach Roncevalles. Dort einmal angekommen, müssen Sie Ihre Mannen weiterentwickeln. Rekrutieren Sie unbedingt eine schlagkräftige Armee, da es anschließend wieder gegen die Basken geht.
**3.** An dieser Stelle treffen Sie erneut auf die Truppen der Basken. Vernichten Sie den Gegner mit der ausgebildeten Armee, damit der Rückweg mit dem schwarzen Prinz der Mauren nach Roncevalles einfacher wird.
**4.** Jetzt gilt es, den schwarzen Prinzen zu bekehren. Achtung: Töten Sie den Prinzen auf keinen Fall, da ansonsten das Spiel verloren geht!
**5.** Geleiten Sie nun den schwarzen Prinzen nach Roncevalles. Mindestens fünf Einheiten sollten ihn dabei bewachen.

# Szenario 3: Vernichtung der Langobarden

Missionsziel: Besiegen Sie die Langobarden.

Legende
Startpunkt
R Relikte
M Marktplatz
K Kloster
KA Kaserne
SA Schießanlage
WS Waffenschmiede
B Burg
L Lager Karls des Großen
LB Lagernde/lauernde Langobarden

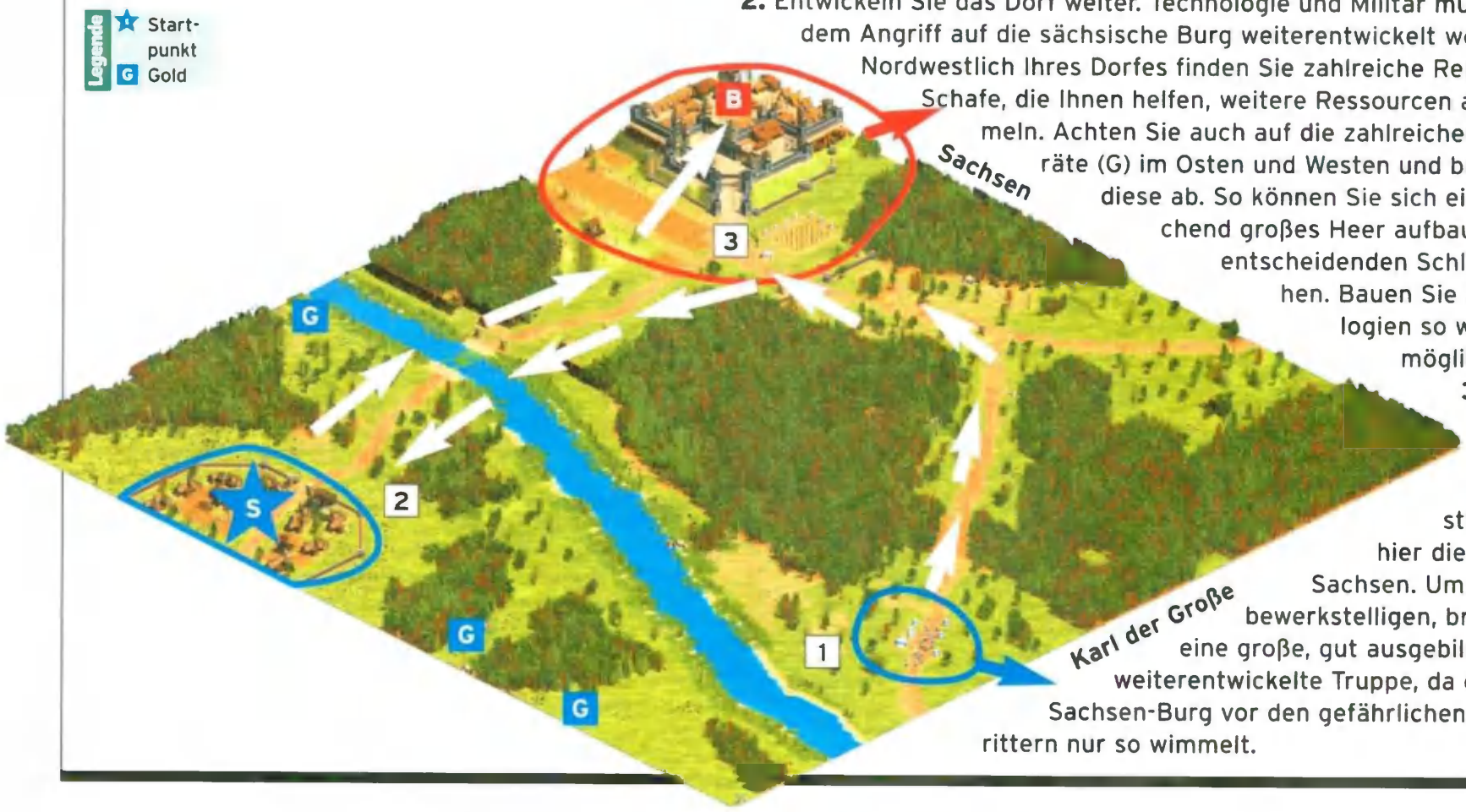
**Weiteres Ziel:**
Zerstören Sie die Burg in Pavia.

**1.** Hier finden Sie das Lager.
**2.** Nehmen Sie das Kloster ein und bringen Sie das Relikt aus dem Lager ins Kloster.
**3.** Wenn Sie sich mit mehreren Soldaten vor der Kaserne und der Schießanlage postieren, gehen diese in Ihren Besitz über. Zerstören Sie den Rest.
**4.** Vernichten Sie die Siedlung, denn das gibt Tribute.
**5.** Zerstören Sie auch diese Siedlung wegen der Tribute.
**6.** Treffen Sie einige Händler, die Ihnen gegen Gold Aufwertungen anbieten. Nehmen Sie den Marktplatz ein.
**7.** Besetzen Sie die Häuser.
**8.** Zerstören Sie das Dorf und nehmen Sie dort die Waffenschmiede ein.
**9.** Für Tribute sollten Sie auch diese Siedlung zerstören.
**10.** Nehmen Sie an dieser Stelle den Hafen ein und besetzen Sie die dort liegenden Boote, da Sie so Ihren Nahrungsvorrat auffüllen können.
**11.** Zerstören Sie die Burg. Achtung: Vorher sollten Sie unbedingt die Wachtürme im Nordosten der Stadt niederreißen. Dies gelingt am einfachsten über die Mauer hinweg.

# Szenario 4: Aufstand der Sachsen

Missionsziel: Besiegen Sie Widukind.

**Weitere Ziele:**
Zerstören Sie die sächsische Burg. Sorgen Sie dafür, dass Karl der Große das Szenario überlebt.




**1.** Bringen Sie Karl den Großen und sein Heer zum Dorf. In der kompletten Mission müssen Sie darauf achten, dass Karl kein Haar gekrümmt wird. Eine Art Geleitschutz für ihn ist sinnvoll. Halten Sie ihn auf jeden Fall aus den Kämpfen heraus. Gerade zu Beginn greifen die Gegner schnell an.

**2.** Entwickeln Sie das Dorf weiter. Technologie und Militär müssen vor dem Angriff auf die sächsische Burg weiterentwickelt werden. Nordwestlich Ihres Dorfes finden Sie zahlreiche Rehe und Schafe, die Ihnen helfen, weitere Ressourcen anzusammeln. Achten Sie auch auf die zahlreichen Goldvorräte (G) im Osten und Westen und bauen Sie diese ab. So können Sie sich ein ausreichend großes Heer aufbauen, um zur entscheidenden Schlacht zu ziehen. Bauen Sie die Technologien so weit wie möglich aus.

**3.** Jetzt geht es ums Ganze: Zerstören Sie hier die Burg der Sachsen. Um dies zu bewerkstelligen, brauchen Sie eine große, gut ausgebildete und weiterentwickelte Truppe, da es an der Sachsen-Burg vor den gefährlichen Deutschrittern nur so wimmelt.

# Szenario 5: Der Einfall der Wikinger

Missionsziel: Vergrößern Sie Ihre Bevölkerung auf 25 Dorfbewohner.

**Weitere Missionsziele:**
Das eigene Dorfzentrum darf nicht zerstört werden. Zerstören Sie das Wikinger-Dorf.

**1.** Entwickeln Sie sogleich in der Schmiede die Durchschlagskraft der Pfeile weiter. Wenn Sie währenddessen angegriffen werden, schicken Sie Ihre Dorfbewohner ins Dorfzentrum, indem Sie die Glocke läuten. So können Sie das Dorfzentrum schützen. Versuchen Sie gar nicht erst, den Hafen zu verteidigen, denn dies ist nahezu unmöglich. Das macht aber sowieso nichts, da man den Hafen in diesem Szenario nicht benötigt.

**2.** Schicken Sie möglichst früh einige Dorfbewohner zum Steinesammeln, da Sie so schon schnell wichtige Wachtürme errichten lassen können.

**3.** Verbündete kann man immer gut gebrauchen: Reiten Sie deshalb ebenfalls möglichst schnell in das friesische Dorf. Sobald Sie dort angekommen sind, schließen sich einige Verbündete Ihren Truppen an. So gestärkt können Sie zum nächsten und letzten Punkt des Szenarios voranschreiten.

**4.** Machen Sie den Wikingern den Garaus, indem Sie deren Dorf zerstören.

# Szenario 6: Einfall der Araber

Missionsziel: Zerstören Sie alle Militärgebäude der Araber.

**Weitere Ziele:**
Ihre Verbündeten, die Italiener, dürfen nicht besiegt werden. Karl der Große darf nicht sterben.

**1.** In diesem Bereich der Karte finden Sie einige verbündete Dorfbewohner, die sich Ihnen schnell anschließen. Nun können Sie damit beginnen, ein Dorf zu errichten und eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen. Dies ist vor allem deshalb nötig, weil Sie schnell ein großes und schlagkräftiges Heer aufbauen können.

**2. und 3.** Halten Sie stets Militär zum Schutz Ihrer Verbündeten, den Italienern, bereit. Setzen Sie Ihre Heilkräfte ein, um angeschlagene Truppen wieder fit zu machen. Die Südländer rufen ständig nach Hilfe.

**4.** Zerstören Sie an dieser Stelle die ersten arabischen Militärgebäude. Um weitere Goldeinheiten zu bekommen, können Sie sich mit dem Mönch an die Relikte heranmachen. Tragen Sie diese ins eigene Kloster, denn dann erhalten Sie Gold dafür.

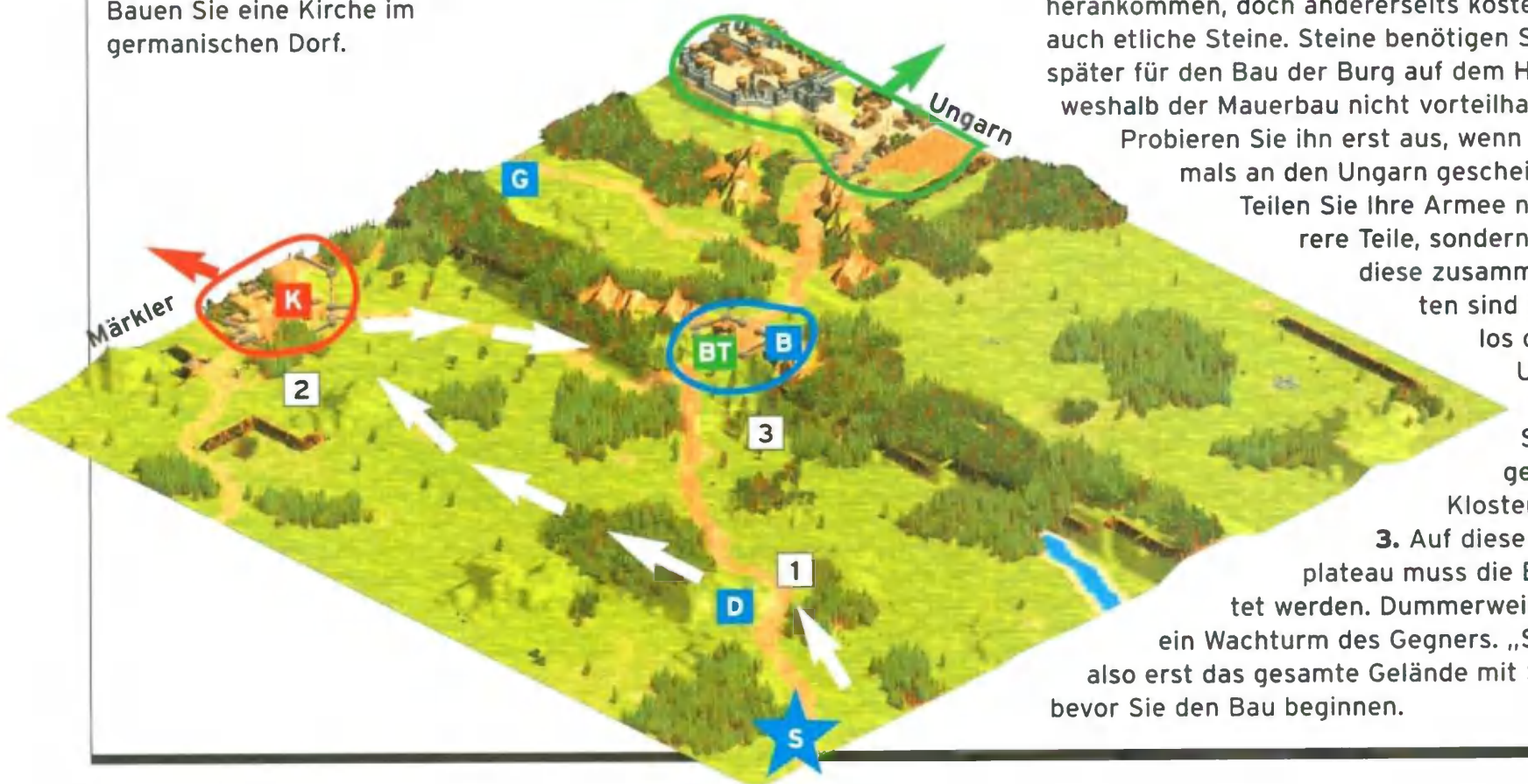
**5.** An dieser Stelle kommt es zur entscheidenden Schlacht gegen die Sarazenen. Zerstören Sie dort die arabischen Militärgebäude und das Szenario ist gewonnen!

# Szenario 7: Verteidigung gegen die Magyaren

Missionsziel: Bauen Sie eine Burg auf dem Hochplateau.

Legende
- Startpunkt
- D An diese Stelle müssen Sie das Dorf bauen.
- BT Der Beobachtungsturm der Ungarn auf dem Plateau
- G Gold
- K Erstellen Sie an diese Stelle das Kloster
- B Errichten Sie hier die Burg

**Weiteres Ziel:**
Bauen Sie eine Kirche im germanischen Dorf.




**1.** Bauen Sie an dieser Stelle Ihr Dorf. Gleich zu Beginn sollten Sie sich sputen und schnell in die Feudalzeit, nicht viel später in die Ritterzeit vordringen. Es ist möglich, dass Sie den Pass mit einer Mauer blockieren. Diese Taktik hat zwar den Vorteil, dass die Ungarn weniger aggressiv an Sie herankommen, doch andererseits kostet der Bau auch etliche Steine. Steine benötigen Sie wiederum später für den Bau der Burg auf dem Hochplateau, weshalb der Mauerbau nicht vorteilhaft scheint. Probieren Sie ihn erst aus, wenn Sie mehrmals an den Ungarn gescheitert sind. Teilen Sie Ihre Armee nicht in mehrere Teile, sondern lassen Sie diese zusammen, ansonsten sind Sie chancenlos gegen die Ungarn.

**2.** Bauen Sie hier das gewünschte Kloster.

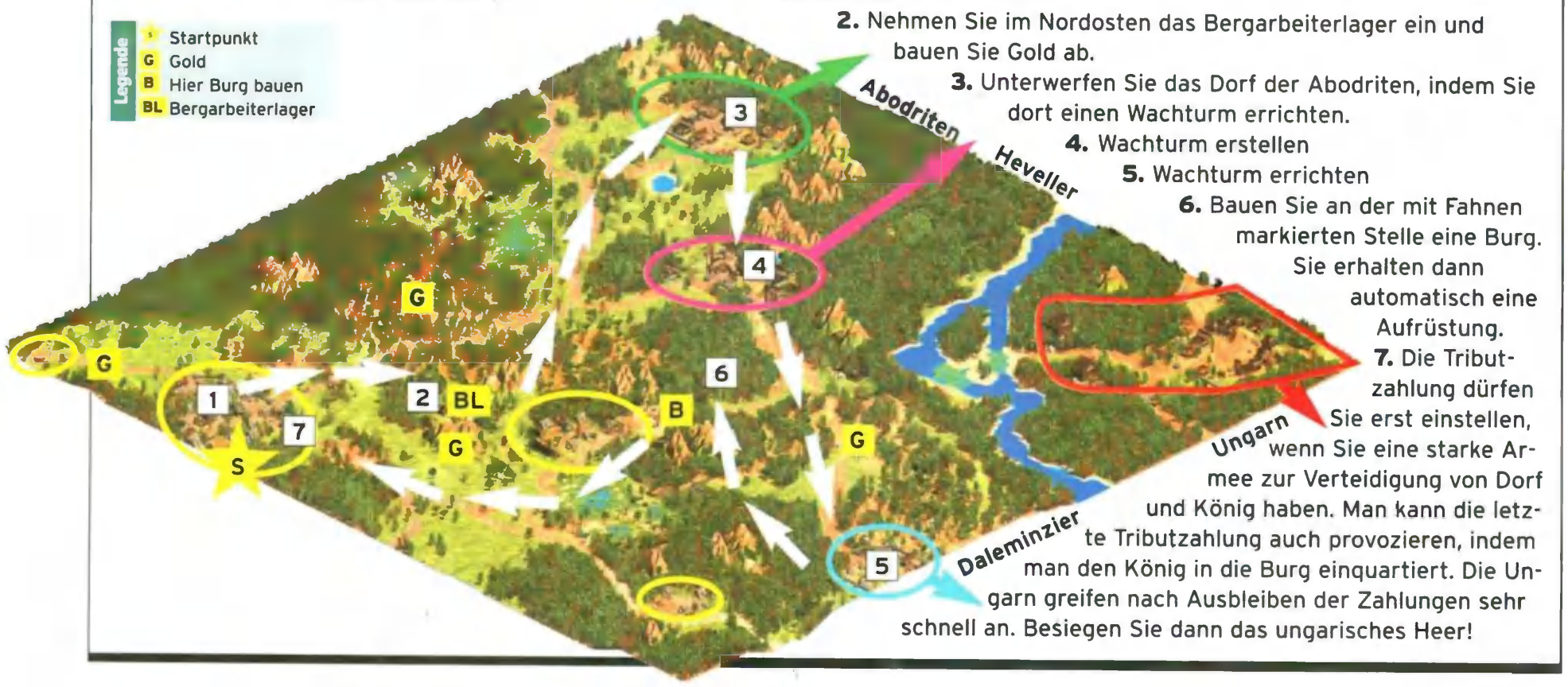
**3.** Auf diesem Hochplateau muss die Burg errichtet werden. Dummerweise steht hier ein Wachturm des Gegners. „Säubern" Sie also erst das gesamte Gelände mit Soldaten, bevor Sie den Bau beginnen.

## Kampagne 3: Das erneuerte Reich

# Szenario 1: Heinrich der Vogler

Missionsziel: Heinrich der Vogler muss überleben.

**Weitere Ziele:**
Besiegen Sie das ungarische Heer. Unterwerfen Sie drei slawische Dörfer, errichten Sie in jedem Dorf einen Wachturm. Errichten Sie eine Burg.




**1.** Als Erstes müssen Sie unbedingt 200 Goldtribute an die Ungarn zahlen, sonst greifen diese Sie sofort an. Entwickeln Sie die Technologie und Wirtschaft weiter. Bauen Sie eine gemischte Armee auf. Behalten Sie immer 200 Goldstücke in der Hinterhand, um alle zwölf Minuten Tribute an die Ungarn zu zahlen.

**2.** Nehmen Sie im Nordosten das Bergarbeiterlager ein und bauen Sie Gold ab.

**3.** Unterwerfen Sie das Dorf der Abodriten, indem Sie dort einen Wachturm errichten.

**4.** Wachturm erstellen

**5.** Wachturm errichten

**6.** Bauen Sie an der mit Fahnen markierten Stelle eine Burg. Sie erhalten dann automatisch eine Aufrüstung.

**7.** Die Tributzahlung dürfen Sie erst einstellen, wenn Sie eine starke Armee zur Verteidigung von Dorf und König haben. Man kann die letzte Tributzahlung auch provozieren, indem man den König in die Burg einquartiert. Die Ungarn greifen nach Ausbleiben der Zahlungen sehr schnell an. Besiegen Sie dann das ungarisches Heer!

# Szenario 2: Die Gründung Magdeburgs

Missionsziel: Bauen Sie ein Dorf.

**Weiteres Ziel:**
Errichten Sie an den Fahnen ein Kloster und einen Wachturm.

**1.** Führen Sie die Dorfbewohner zu dem Platz, an dem das Dorf errichtet werden muss. Wenn Sie sich rechts halten, ist es leichter, den gefährlichen Wölfen auszuweichen.

**2.** Sie erhalten Tributzahlungen, wenn Sie das markierte Gebiet erreichen. Benutzen Sie die Tributzahlungen, um dort ein Dorfzentrum zu errichten. Nun geht es, wie gewohnt, an den Aufbau des Dorfes und seiner Ökonomie. Da Sie auf der gesamten Karte keine Steinminen finden werden, müssen Sie auf anderem Weg an die Steine für den Wehrturm kommen. Einen Marktplatz zu bauen ist auch nicht möglich. Bauen Sie also ein Kloster, bilden Sie dort Mönche aus und entwickeln Sie unbedingt die „Erlösung", um feindliche Gebäude bekehren zu können.

**3.** Schicken Sie Ihre Mönche mit reichlich Geleitschutz zu den Slawen im Osten und bekehren Sie dort deren Marktplatz. Ausreichend Gold muss nun vorhanden sein, um sofort die benötigten Steine zu kaufen, bevor die Slawen den bekehrten Marktplatz zerstören.

**4.** Bauen Sie in der Nähe der Fahnen den Wehrturm.

# Szenario 3: Der erste Kreuzzug

Missionsziel: Besiegen Sie die Seldschuken.

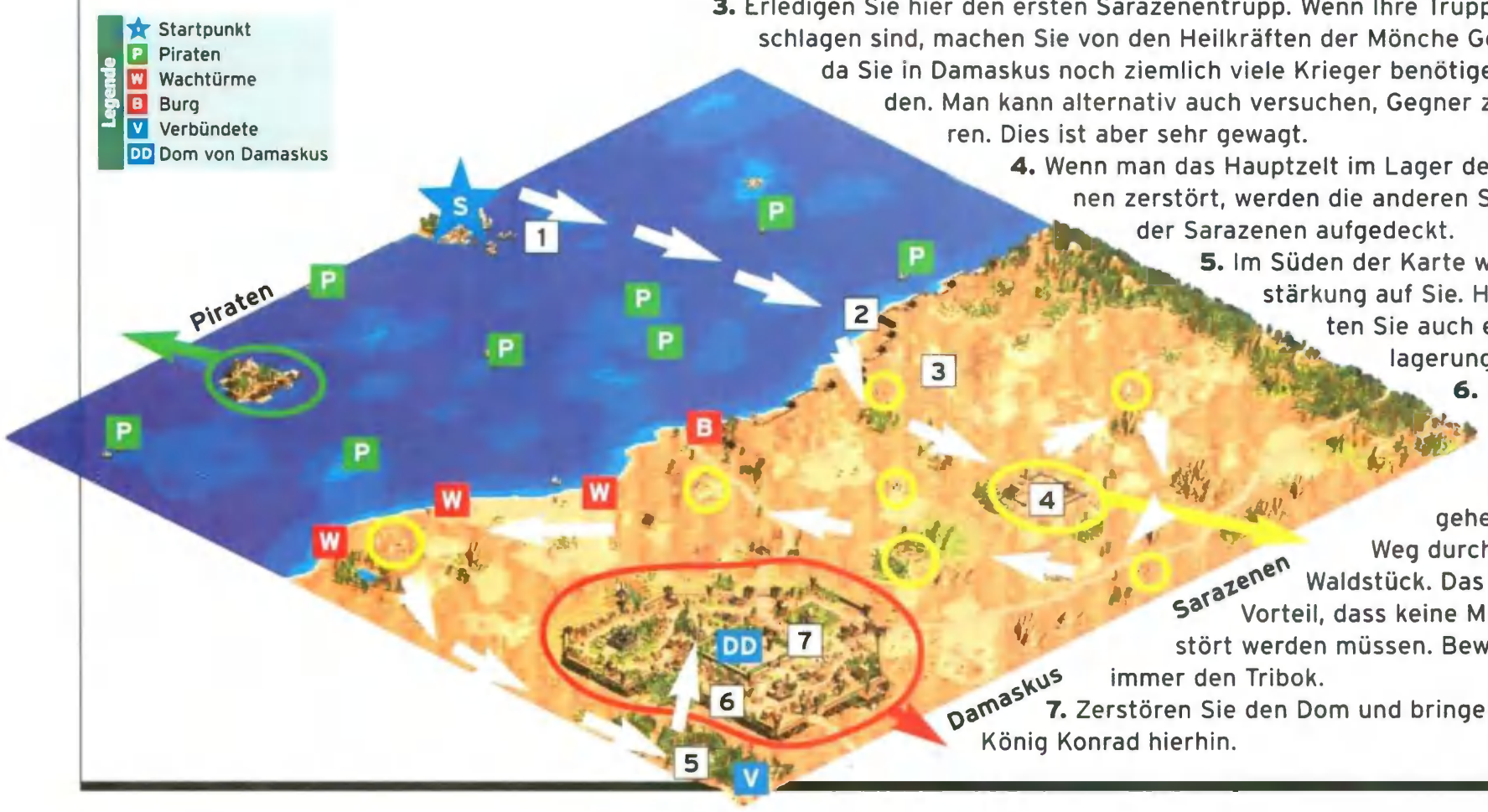
**Weitere Ziele:**
Bringen Sie mindestens eine Einheit zur Burg der Franken und sprechen Sie dort mit dem Oberbefehlshaber. Zudem können Sie eine Einheit zum Hauptzelt der Normannen bringen, um den Angriff der verbündeten Normannen auf die Seldschuken auszulösen.

**1.** Idealerweise nehmen Sie sofort den „Hinterausgang" und flüchten nach Westen.
**2.** An dieser Stelle stehen drei Transportschiffe bereit.
**3.** Fahren Sie zur Burg der Franken und reden Sie dort mit deren Oberbefehlshaber. Nun geht das ganze Dorf in Ihren Besitz über. Entwickeln Sie jetzt das Dorf, die Technologien und die Wirtschaft.
**4.** Westlich des neuen Dorfes finden Sie einige Dorfbewohner (DB). Diese ergeben sich und schließen sich Ihnen an.
**5.** Während des Spiels erhält man die Nachricht, dass die verbündeten Normannen eingetroffen sind. Sollen diese die Seldschuken angreifen, schicken Sie einfach einen Krieger zum Hauptzelt. Dieses Ziel ist optional.
**6.** Wenn Ihre Armee stark genug ist, vernichten Sie hier die Seldschuken. Vergessen Sie dabei nicht, Belagerungswaffen einzusetzen.
**7.** Fahren Sie hier mit der Vernichtung der Seldschuken fort.

# Szenario 4: Der zweite Kreuzzug

Missionsziel: Besiegen Sie die um Damaskus lagernden Sarazenen.

**Weitere Ziele:**
Zerstören Sie den Dom von Damaskus. Bringen Sie König Konrad dorthin, wo vorher der Dom stand.

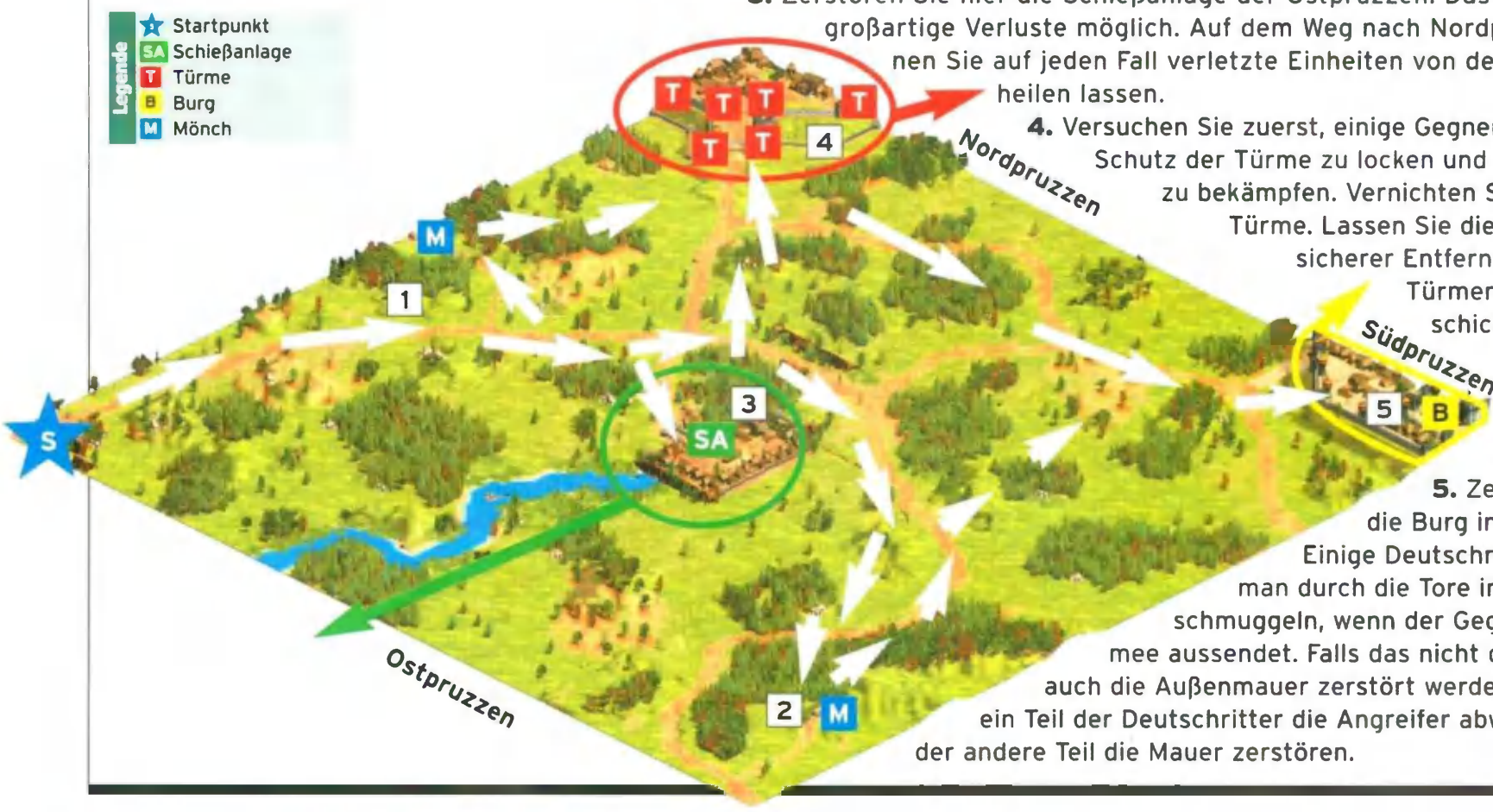



**1.** Besteigen Sie die hier bereitstehenden Transportschiffe und machen Sie sich auf die Reise übers Meer. Achtung: Piraten machen Ihnen das Leben schwer, Sie können aber um diese herumnavigieren.
**2.** Dies ist die ungefährlichste Stelle, um mit den Schiffen anzulegen.
**3.** Erledigen Sie hier den ersten Sarazenentrupp. Wenn Ihre Truppen angeschlagen sind, machen Sie von den Heilkräften der Mönche Gebrauch, da Sie in Damaskus noch ziemlich viele Krieger benötigen werden. Man kann alternativ auch versuchen, Gegner zu bekehren. Dies ist aber sehr gewagt.
**4.** Wenn man das Hauptzelt im Lager der Sarazenen zerstört, werden die anderen Stellungen der Sarazenen aufgedeckt.
**5.** Im Süden der Karte wartet Verstärkung auf Sie. Hier erhalten Sie auch eine Belagerungswaffe.
**6.** An dieser Stelle gibt es einen geheimen Weg durch das Waldstück. Das hat den Vorteil, dass keine Mauern zerstört werden müssen. Bewachen Sie immer den Tribok.
**7.** Zerstören Sie den Dom und bringen Sie König Konrad hierhin.

# Szenario 5: Der deutsche Orden

Missionsziel: Zerstören Sie die Türme der Nordpruzzen.

**Weitere Ziele:**
Zerstören Sie die Schießanlage der Ostpruzzen und die Burg der Südpruzzen.




**1. & 2.** Direkt zu Beginn sollten Sie die leichte Kavallerie losschicken, um die Mönche zu treffen, die sich anschließen. Diese benötigen Sie später, um die Einheiten zu heilen. Lassen Sie die Deutschritter in Richtung Ostpruzzen marschieren.

**3.** Zerstören Sie hier die Schießanlage der Ostpruzzen. Das ist ohne großartige Verluste möglich. Auf dem Weg nach Nordpruzzen können Sie auf jeden Fall verletzte Einheiten von den Mönchen heilen lassen.

**4.** Versuchen Sie zuerst, einige Gegner aus dem Schutz der Türme zu locken und diese dann zu bekämpfen. Vernichten Sie nun die Türme. Lassen Sie die Mönche in sicherer Entfernung zu den Türmen warten und schicken Sie geschwächte Einheiten zum Heilen zu ihnen.

**5.** Zerstören Sie die Burg in Südpruzzen. Einige Deutschritter kann man durch die Tore in die Stadt schmuggeln, wenn der Gegner seine Armee aussendet. Falls das nicht gelingt, muss auch die Außenmauer zerstört werden. Während ein Teil der Deutschritter die Angreifer abwehrt, kann der andere Teil die Mauer zerstören.

## Kampagne 4: Das Spätmittelalter

# Szenario 1: Der Böhmenfeldzug

Missionsziel: Ziehen Sie in die Ostmark.

**Weiteres Ziel:**
Besiegen Sie König Ottokar II. auf dem Schlachtfeld.

**1.** Schicken Sie den berittenen Späher nach Südosten, um dort den Mönch aufzusuchen. Dieser schließt sich Ihnen daraufhin an.

**2.** Senden Sie die Paladine auf den Weg zur Siedlung.

**3.** Wenn sich der Mönch angeschlossen hat, geleiten Sie diesen in Richtung Böhmen. Warten Sie sicherheitshalber in einigem Abstand zur Stadt auf den Rest.

**4.** In der Siedlung finden Sie drei Sturmböcke, mit denen sich die böhmische Mauer hervorragend zerstören lässt. Achtung: Beschützen Sie die Sturmböcke auf dem Weg nach Böhmen mit den Paladinen.

**5.** Ottokar II. befindet sich im Süden der Stadt in unmittelbarer Nähe des Klosters. Mit den Sturmböcken vernichten Sie die Mauer und mit den Paladinen können Sie die gegnerische Armee ablenken. Verletzte Einheiten lassen Sie vom Mönch heilen. Sobald die Mauer gefallen ist, müssen Sie Ottokar II. angreifen. Er flüchtet ansonsten in die Burg. Vorsicht: Beim Kloster ist auch ein feindlicher Mönch, der versuchen wird, Ihre Paladine zu bekehren. Beauftragen Sie also besser mehr als einen Paladin mit dem Königsmord.

# Szenario 2: Die Schlacht von Mühldorf

Missionsziel: Führen Sie Ihr Heer erfolgreich gegen die Habsburger.

**Weiteres Ziel:**
Sammeln Sie Relikte ein.

**1.** Bauen Sie gleich am Anfang ein Kloster und bilden Sie Mönche aus. Es stehen zu Beginn genug Reserven zur Verfügung, um die wichtigen militärischen Gebäude zu errichten. Lassen Sie Ihre Dorfbewohner trotzdem weiter sammeln.

**2.** Sammeln Sie so schnell wie möglich das erste Relikt ein. Es wird nicht gelingen, alle Relikte einzunehmen, um auf diese Weise das Spiel zu gewinnen, da die Relikte auf Habsburg'schem Boden sehr früh von den gegnerischen Mönchen in Besitz genommen werden. Durch das Einsammeln wenigstens eines Reliktes kann aber verhindert werden, dass der Gegner in den Besitz aller fünf Relikte gelangt, womit das Spiel schon so gut wie verloren wäre.

**3.** Ebenfalls zu Beginn sollten Sie die eigene Siedlung durch Mauern schützen – die Habsburger werden sehr früh angreifen.

**4. & 5.** Wenn der Gegner Ihnen nicht schon zuvorgekommen ist, sammeln Sie auch die anderen beiden Relikte ein und bringen diese ins Kloster.

**6. & 7.** Vernichten Sie die Habsburger. Benutzen Sie für die Zerstörung der Burg und der Wachtürme Triboks.

# Szenario 3: Der Krieg der Hanse gegen Dänemark

Missionsziel: Zerstören Sie alle dänischen Häfen.

**Weitere Ziele:**
Besiegen Sie die dänische Landarmee. Zerstören Sie die Burg von König Erich. Verhindern Sie, dass mehr als 20 Schiffe in Ihren Hafen eindringen. Der Stadtrat Belisar und König Erich dürfen nicht sterben.

**1.** Die Dänen greifen schnell an. Zur Verteidigung des Hafens nehmen Sie Kanonentürme und bauen eine Burg am Hafeneingang. Anfangs genügt eine kleine Landarmee, um die Überfälle der Dänen über den Landweg abzuwehren. Konzentrieren Sie sich auf die Entwicklung Ihrer Flotte und die Verteidigung des Hafens.

**2.** Auf der vorgelagerten Insel stehen Kanonentürme und eine Burg. Außerdem werden von dort aus Belagerungskanoniers versuchen, Ihre Schiffe zu versenken.

**3.** Kanonengaleonen sind am effektivsten, um die Bollwerke der Dänen zu zerstören. Zerstören Sie die drei Häfen an der Südost-Küste. Der vierte Hafen lässt sich später auch vom Land aus vernichten.

**4.** Sind die Häfen und Kanonentürme zerstört, landen Sie in Dänemark. Vernichten Sie die dänische Landarmee und zerstören Sie den letzten Hafen.

**5.** Beginnen Sie mit der Zerstörung der Burg. Vorsicht: König Erich wird die Burg verlassen, bevor sie völlig zerstört ist.

# Szenario 4: Die Hussitenkriege

Missionsziel: Besiegen Sie Graf Belisarius, Graf Sieur de Metz, Graf Mordred und Graf Kushluk.

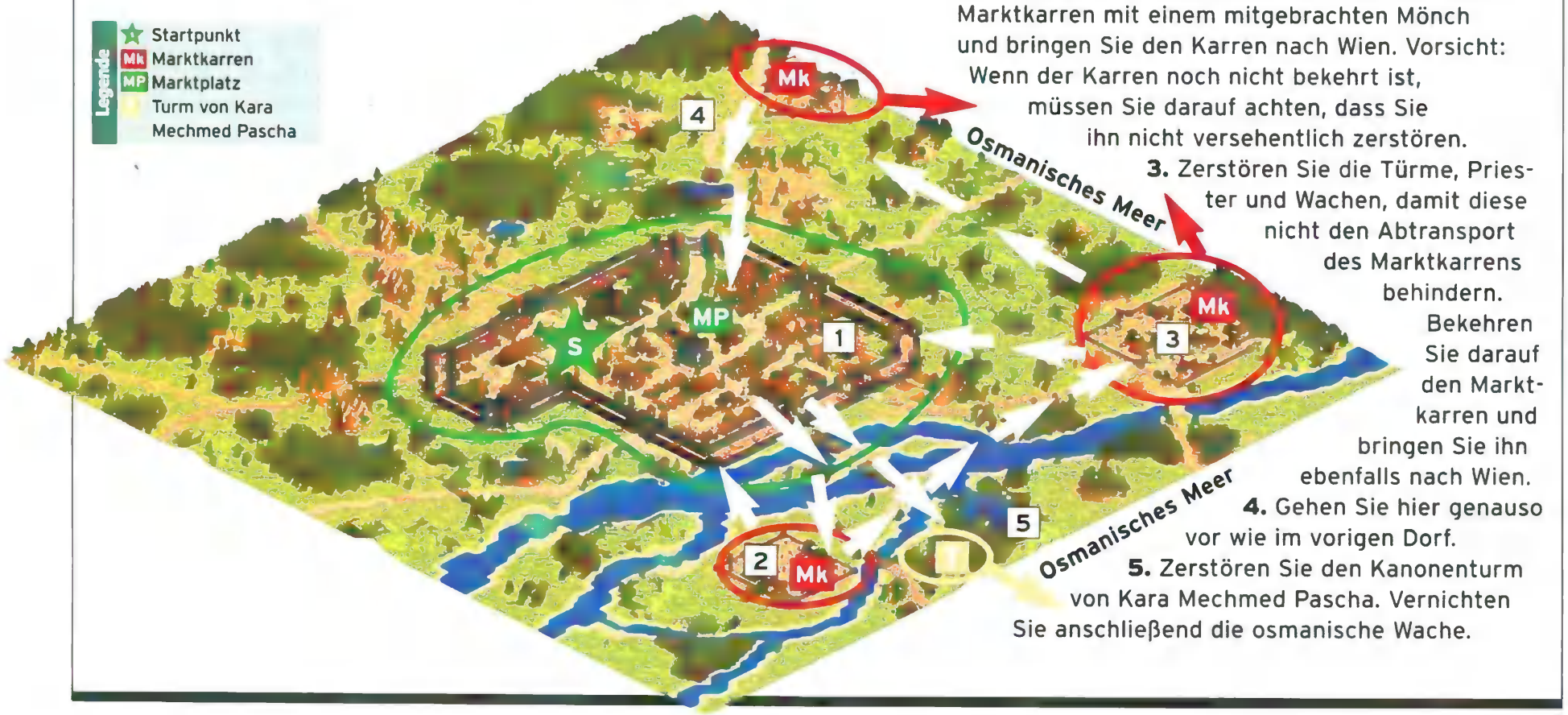
**Weitere Ziele:**
Schonen Sie die Zivilbevölkerung. Kein hussitischer Dorfbewohner darf zu Schaden kommen. Herzog Gawain muss überleben. Überbringen Sie die Nachricht vom Sieg über die Hussiten König Sigismund.

**1.** Reiten Sie zum abgebrannten Dorf. Dieses schließt sich Ihnen an. In der Kaserne, der Schießanlage und der Schmiede können Sie Militär und Rüstung weiterentwickeln.
**2.** Finden Sie die Dorfbewohner im Nordosten. Schicken Sie diese zum Goldabbau.
**3.** Erledigen Sie nun Graf Mordred. Vorsicht: Die Dorfbewohner dürfen dabei nicht zu Schaden kommen.
**4.** Um Graf Kushluk zu besiegen, müssen Sie die Mangen und den Dorfbewohner einnehmen. Mit den Mangen können Sie den Pulverturm zerstören, die Explosion schaltet Kushluk aus. Der Dorfbewohner muss ständig die Mangen reparieren.
**5.** Der Mönch des verbündeten Grafen kann die Verletzten heilen.
**6.** Graf Sieur de Metz patrouilliert hier. Eliminieren Sie ihn.
**7.** Die wartenden Huskarls (V) einsammeln und General Belisarius unschädlich machen.
**8.** Wenn alle Grafen ausgeschaltet sind, muss Herzog Gawain zurück zu König Sigismund, um Bericht zu erstatten.

# Szenario 5: Die Belagerung Wiens

Missionsziel: Besiegen Sie das Heer des Großwesirs Kara Mustafa.

**Weitere Ziele:**
Zerstören Sie den Geschützturm des Heerführers Kara Mechmed Pascha.
Erobern Sie die drei Marktkarren und bringen Sie diese nach Wien. Marktkarren und Marktplatz müssen unversehrt bleiben.




**1.** Verteidigen Sie Wien. Postieren Sie dazu die Belagerungswaffen zwischen den Mauern. Die Türken greifen mit Triboks an, die Sie schnell zerstören müssen, bevor sie zu viel Schaden anrichten.
**2.** Vernichten Sie die Türme und die Armee des osmanischen Heeres. Bekehren Sie danach den Marktkarren mit einem mitgebrachten Mönch und bringen Sie den Karren nach Wien. Vorsicht: Wenn der Karren noch nicht bekehrt ist, müssen Sie darauf achten, dass Sie ihn nicht versehentlich zerstören.
**3.** Zerstören Sie die Türme, Priester und Wachen, damit diese nicht den Abtransport des Marktkarrens behindern. Bekehren Sie darauf den Marktkarren und bringen Sie ihn ebenfalls nach Wien.
**4.** Gehen Sie hier genauso vor wie im vorigen Dorf.
**5.** Zerstören Sie den Kanonenturm von Kara Mechmed Pascha. Vernichten Sie anschließend die osmanische Wache.

# Giants – Citizen Kabuto

Wollten Sie schon immer mal einen Riesen spielen? Mit Giants bekommen Sie die Möglichkeit dazu.

**Es hätte ein schöner Urlaub auf Majorca werden können. Vorher müssen Sie aber die Smarties aus der Sklaverei befreien.**

## Einsteigertipps

**Wie erledige ich den Gegner am schnellsten?**

Versuchen Sie, immer den Kopf zu treffen. Einige Gegner, wie zum Beispiel der Reapermann, gehen nach einem solchen kritischen Treffer sofort zu Boden. Warten Sie aber so lange, bis der Gegner stehen bleibt. So treffen Sie ihn wesentlich besser und verschwenden keine Munition. Die einzige Ausnahme ist die normale Pistole. Mit dieser Waffe müssen Sie selbst bei einem Kopftreffer einen weiteren Schuss abfeuern, damit der Gegner zu Boden geht.

**Aus welcher Entfernung soll ich auf den Gegner schießen?**

Das kommt auf die Waffe an. Jede Waffe verfügt über eine bestimmte Reichweite. Generell sollten Sie aber aus großer Distanz auf Ihre Feinde schießen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, sich auf einen Gegenschlag vorzubereiten, und genügend Spielraum, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Die Pistole zum Beispiel hat eine große Reichweite und schießt sehr genau.

**Wie bewege ich mich schneller fort?**

Häufig müssen Sie sich vor Angriffen einer Übermacht in Sicherheit bringen, um sich oder Ihre Teammitglieder zu heilen. Setzen Sie dazu Ihr Jetpack ein. Wenn Sie während des Laufens das Jetpack einschalten, schweben Sie und legen die Strecke wesentlich schneller zurück. Wenn Sie über den Nitro-Boost verfügen, schalten Sie diesen zusätzlich ein, um den Sprung zu maximieren.

**Erleide ich bei einem Sturz Schaden?**

Wenn Sie sehr hoch schweben und abstürzen, nimmt Ihr Protagonist leichten Schaden. Das Schlimmste daran ist jedoch, dass Sie für kurze Zeit auf einer Stelle stehen und nicht weiterlaufen können. Wenn Sie nun vor einem Gegner flüchten wollen, ist das für einen kurzen Augenblick nicht möglich. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie immer etwas Restenergie in Ihrem Jetpack haben, damit Sie den Sturz abfangen können. Wenn Sie den Nitro-Boost besitzen, setzen Sie ihn in der Luft ein. Verbrauchen Sie die komplette Energie und nehmen Sie dann den Finger von der Beschleunigungstaste. Die Zeit in der Luft müsste genügen, damit sich die Energie in Ihrem Jetpack regeneriert.

**Wie springe ich höher?**

Wenn Sie den Raketenwerfer besitzen, können Sie die Sprunghöhe um einiges erhöhen. Richten Sie die Mündung Ihres Raketenwerfers auf den Boden, drücken Sie die Beschleunigungstaste, feuern Sie eine Rakete ab und zünden Sie zusätzlich den Nitro-Boost. Dadurch können Sie Gegenden erreichen, die normal unerreichbar sind. Durch die Detonation der Rakete nehmen Sie keinen Schaden.

**Macht es Sinn, den Teamkollegen stehen zu lassen?**

In einigen Bereichen des Spiels ist es sinnvoll, Ihren Kollegen abzustellen. Wenn Sie zum Beispiel versuchen, an Wachen vorbeizuschleichen, kommt Ihnen Ihr heißblütiger Mitstreiter ins Gehege. Häufig scheucht er die Gegner auf, wenn er aus Versehen in das Sichtfeld des Feindes gerät.

**Brauche ich später noch die Pistole?**

Solange noch keine Shops zur Verfügung stehen, in denen Sie Ihre Munition auffüllen können, sollten Sie hauptsächlich die Pistole einsetzen. Diese besitzt unendlich Munition und ist mit der Zoom-Funktion eine wirksame Waffe, um kleinere Gegner zu erledigen.

**Was kann ich gegen die vielen Gegner anrichten?**

Bleiben Sie vor allem ruhig. Es macht keinen Sinn, hektisch in der Gegend herumzuballern.

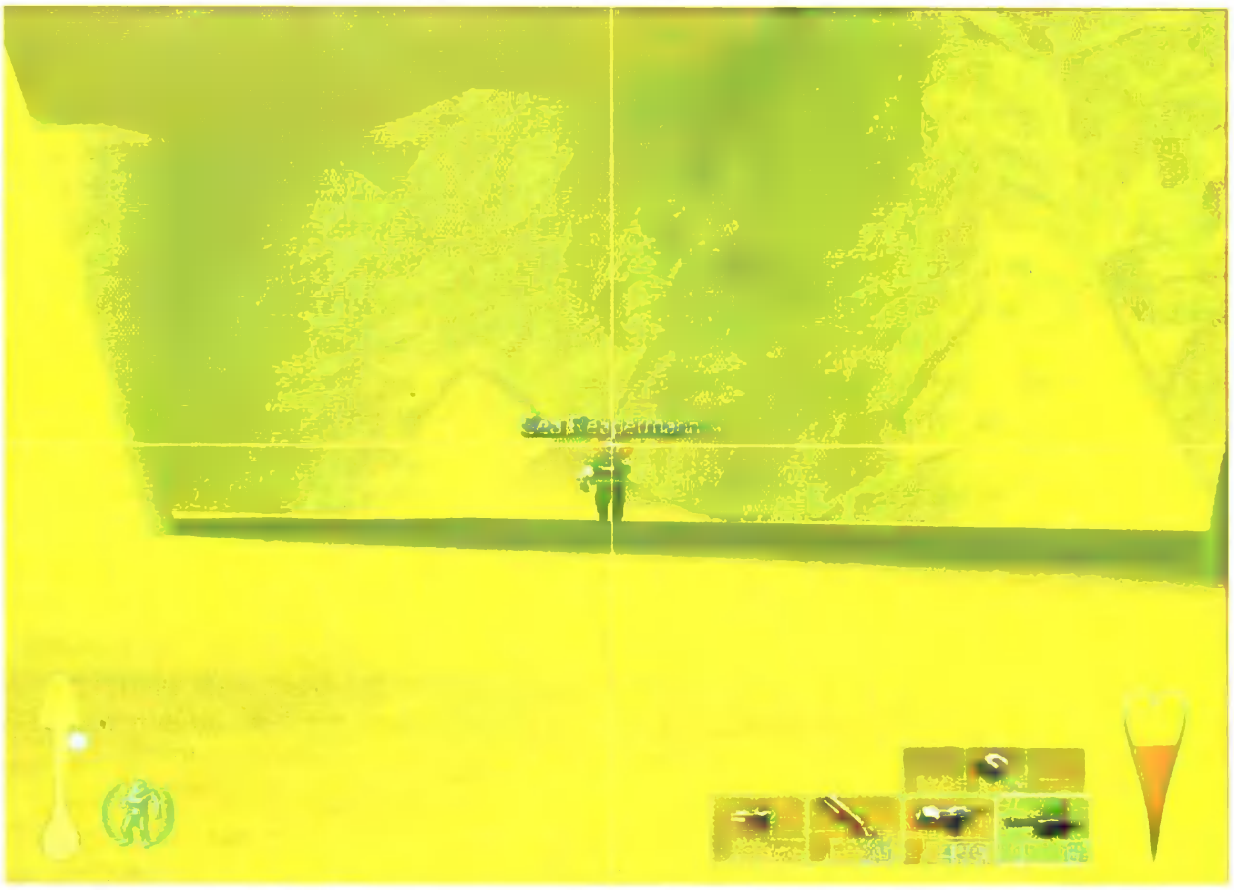
Wenn sehr viele Gegner auf Sie zustürmen, laufen Sie einfach ein paar Meter vor ihnen davon, um anschließend in Ruhe die einzelnen Monster auszuschalten. Zielen Sie immer genau und lassen Sie sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Bleiben Sie dennoch stets in Bewegung, um den feindlichen Geschossen auszuweichen.

## Mecc Story 1: Die Suche nach Tel

### Ein Junge namens Timmy

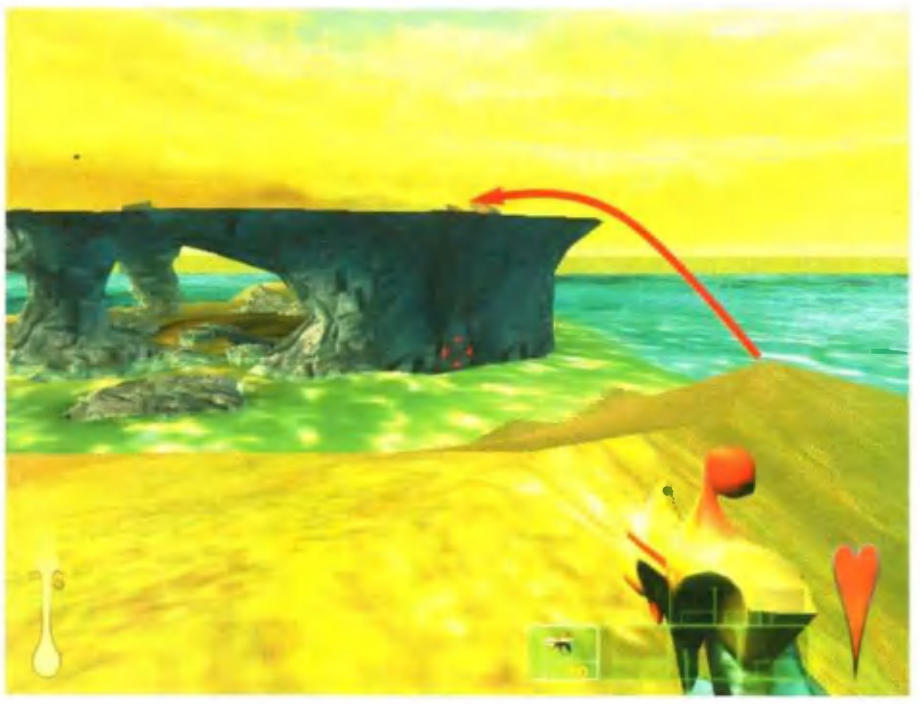
**Wie bekämpfe ich die kleinen Ripper?**

Bei dieser Mission müssen Sie einige Nester der kleinen Ripper passieren. Sie haben



Dieser Gegner hat nichts zu lachen. Nach dem folgenden Treffer richtet er keinen Schaden mehr an. Wenn er stehen bleibt, haben Sie genügend Zeit zum Zielen.

**Die Holzbrücken zur Unglücksstelle sind eingestürzt. Setzen Sie Ihren Jetpack ein, um von einem Fels auf den anderen zu gelangen.**



**Springen Sie von der markierten Stelle ab, um auf die Plattform zu schweben. Dort können Sie die Smarties einsammeln.**

die Möglichkeit, diese Nester durch ein paar Schüsse Ihrer Laserkanone zu zerstören, oder Sie laufen einfach an ihnen vorbei. Da die Ripper langsamer laufen als Ihr Mecc, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, selbst wenn diese kleinen Biester Ihnen folgen. In dem kleinen Dorf sollten Sie sich ebenfalls nicht mit den großen Rippern anlegen, sondern einfach an ihnen vorbeilaufen.

**Wie befreie ich Timmy?**

Wenn Sie bei der zweiten Hängebrücke angekommen sind, müssen Sie die Ripper beseitigen, die den kleinen Timmy bewachen. Bleiben Sie vor der Hängebrücke stehen und schießen Sie aus sicherer Entfernung auf die Biester. Setzen Sie dazu die Zoom-Funktion Ihrer Waffe ein. Stellen Sie sich bei dem Gefecht nicht zu weit an die Klippen. Ein Volltreffer würde Sie herunterschleudern.

**Wozu dienen die bunten Kugeln?**

Achten Sie auf die drei Kugeln, die die Ripper nach ihrem Ableben hinterlassen. Mit diesen können Sie Ihre Lebensenergie auffrischen.

## Die Wachs-Smarties

Ihre Aufgabe besteht darin, vier Smarties sicher zur Absatzstelle zu bringen. Doch bevor Sie diese Aufgabe angehen, müssen Sie mit Ihrem Jetpack über die eingestürzten Hängebrücken schweben. Falls Sie dabei abstürzen, achten Sie darauf, dass Sie nicht in das tiefe Wasser geraten. Dort warten bereits die Piranhas auf Sie.

**Wie viele Smarties muss ich retten?**

Es ist nicht notwendig, alle Smarties zu retten, die an den Vorsprüngen hängen. Sie brauchen lediglich vier Smarties zu retten und es erscheinen immer wieder neue, wenn ein Smartie abgestürzt ist.

**Wie gelange ich auf die Plattform?**

Laufen Sie zu der Düne und schweben Sie auf die Plattform, an der die Smarties hängen. Laufen Sie zu der Stelle, an der sich der Smartie festhält. Wenn Sie über ihm stehen, nehmen Sie ihn automatisch auf. Schweben Sie anschließend zu der umzäunten Absatzstelle und setzen Sie den Smartie dort ab. Wiederholen Sie diese Aktion vier Mal, um diese Mission erfolgreich abzuschließen.

## Tels Dilemma

Bei dieser Mission steht Ihnen eine neue Waffe zur Verfügung, die RAG. Diese verfügt über eine bessere Durchschlagskraft als die Pistole. Gehen Sie mit der Munition sparsam um und setzen Sie diese Waffe nur gegen die großen Ripper ein. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, versuchen Sie die Ripper aus großer Distanz zu erledigen, damit Sie außer Reichweite des Gegners stehen. Lassen Sie sich für diese Mission Zeit. Tel stürzt nicht in die Tiefe, egal wie lange Sie brauchen, zu ihm vorzudringen.

**Wie weiche ich den Geschossen am geschicktesten aus?**

Je größer die Entfernung ist, desto mehr Zeit haben Sie, den Geschossen der Gegner auszuweichen. Denken Sie nur daran, dass die Heilungskugeln nur eine kurze Zeit an der Stelle liegen, an der der Ripper stand.

**Muss ich sparsam mit der Munition umgehen?**

Versuchen Sie nicht, die Munition mit in die nächste Mission hinüberzuretten, da Sie zu Beginn einer Mission stets die volle Anzahl Munition in Ihren Waffen haben. Wenn Sie das abgestürzte Raumschiff erreicht haben, springen Sie darauf und gehen Sie zum Cockpit.

## Das Ripper-Nest

Sie müssen mit Tel zur Klappe flüchten, die in einen unterirdischen Gang führt.

**Wie umgehe ich die Ripper?**

Folgen Sie dem Pfad auf dem Hügel, bis Sie das Ende erreicht haben. Dort lassen Sie sich in die Schlucht fallen. Das hat den Vorteil, dass Sie sich mit weitaus weniger Rippern anlegen müssen. Wenn Sie die kleinen Inseln erreicht haben, schießen Sie zuerst die Ripper nieder, bevor Sie auf die Insel hinübergleiten. Auf der letzten Insel befindet sich der Eingang zum Tunnel.

**Je mehr Abstand Sie vom Gegner halten, desto mehr Zeit haben Sie, den Geschossen auszuweichen.**

### Der Weg nach Sorcha Island

**Wie bekämpfe ich die Verms?**

Tasten Sie sich zu Beginn der Mission langsam voran. Sie treffen bald auf die fliegenden Verms. Versuchen Sie, diese Biester auf dem Boden zu erwischen, da sie in der Luft schwer zu treffen sind.

Nach dem ersten Torbogen sollten Sie die wartenden Ripper aus sicherer Entfernung auf sich aufmerksam machen. Wenn Sie auf einen Ripper schießen, greift nur dieser Sie an, ohne seine Artgenossen zu alarmieren. Während dieser Mission treffen Sie zum ersten Mal auf die gegnerischen Sea-Reapermänner. Versuchen Sie, diese Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen. Vor allem die Scharfschützen sollten Sie aus großer Distanz beseitigen.

**Kann ich nicht einfach an dem Gegner vorbeilaufen?**

Laufen Sie nicht einfach über die Insel, sondern erledigen Sie die Ripper nacheinander. Würden Sie einfach durchlaufen, stünden Ihnen nach kurzer Zeit zu viele Gegner gegenüber.

## Mecc Story 2: Hunger in den Codpiece Hills

### Hunger!

**Was muss ich bei der Vimps-Jagd beachten?**

Die Jagd ist eröffnet. Suchen Sie sich die Herde der Vimps und stellen Sie sich ihnen in der Weg. Wenn Sie auf den vordersten schießen, läuft Ihnen die restliche Herde genau in die Arme. So sollte es einfach sein, in kurzer Zeit 20 Fleischstücke zu sammeln. Denken Sie daran, dass sich die Vimps nach ihrem Ableben schnell in Luft auflösen. Also beeilen Sie sich, wenn Sie das Fleisch einsammeln. Anschließend müssen Sie mit Ihrem Jetpack zu dem hungrigen Smartie zurückkehren.

**Wie komme ich zurück zur Hütte?**

Orientieren Sie sich an den Türmen, um zu der Hütte des hungrigen Smarties zurückzugelangen.

### Die Frau

Begeben Sie sich zum Shop und rüsten Sie sich mit den Gegenständen aus, die dort zur Verfügung stehen. Vergessen Sie nicht das Maschinengewehr, Sie werden es brauchen. Ihr Weg führt Sie anschließend durch ein stark bewachtes Gebiet.

**Wie beseitige ich die vielen Wachen?**

Schalten Sie die Wachen aus der Entfernung aus. Die heranstürmenden Gegner locken Sie um den Felsen herum, um Sie ungestört beseitigen zu können. Geben Sie Ihrem Kollegen das Kommando, dass er die Kasernen zerstören soll, damit der Nachschub an Reapermännern abgeschnitten ist.

Wenn Sie zu den bewachten Gebäuden gelangen, müssen Sie Ihre Tarnvorrichtung einsetzen, um an den Gegnern vorbeizuschleichen.

### Der weite Weg nach Hause

**Wie komme ich in einem Stück an den Gegnern vorbei?**

Lassen Sie sich gar nicht erst auf ein Feuergefecht mit den Gegnern ein, da diese in der Überzahl sind. Laufen Sie stattdessen durch die Gegnerhorden hindurch und schießen Sie nur auf die Wachen, die Ihnen im Weg stehen.

Mit dem Tarnbusch können Sie sehr dicht an den Gegner heranschleichen. Achten Sie nur darauf, dass Ihnen die Energie nicht ausgeht.

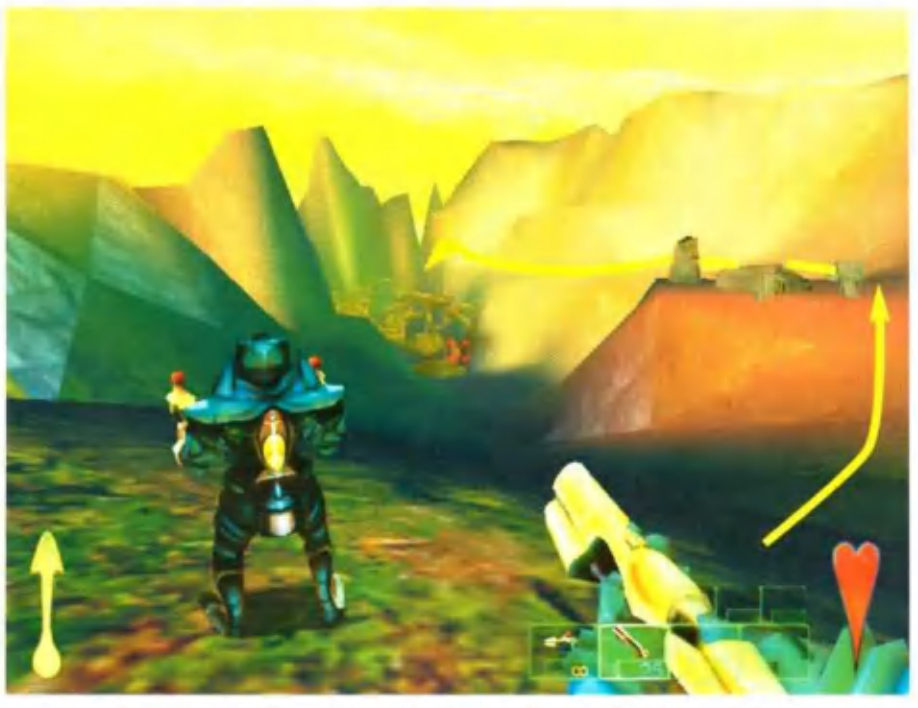
**Wie umgehe ich den Sonak?**

Nehmen Sie sich vor dem Sonak in Acht, der Ihnen auf dem Weg begegnet. Schweben Sie mit dem Jetpack auf den Wall neben dem Sonak. Dort können Sie den Sonak gefahrlos passieren. Wenn Sie stark verletzt sind, laufen Sie zum Shop und holen Sie sich eine Spritze, um sich zu heilen. Nehmen Sie danach den gleichen Weg zum Haus, den Sie in der Mission zuvor schon genommen haben.

### High Village

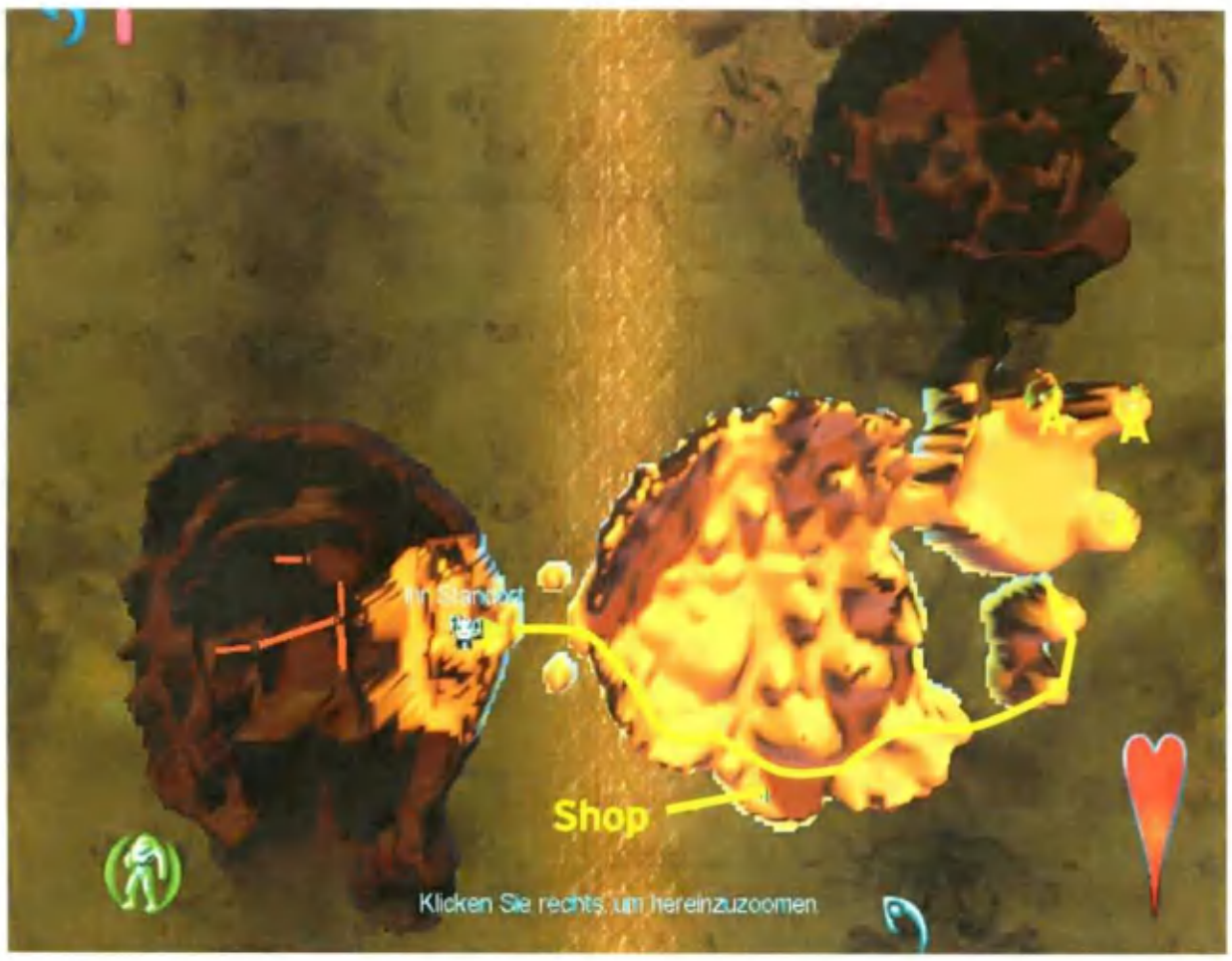
**Wie gelange ich zum Dorf?**

Begeben Sie sich mithilfe des Jetpacks und des neu erworbenen Nitro-Boosts auf den Felsen hinter dem Shop. Fliegen Sie mit dem Jetpack zur Hälfte die Wand hinauf und setzen Sie in der Luft den Nitro-Boost ein. Wenn das nicht ausreicht, lassen Sie sich kurz fallen, bis das



In dieser Schlucht warten einige Ripper auf Sie. Laufen Sie auf dem Vorsprung entlang und springen Sie dann in die Schlucht.

Noch wurden Sie von den Rippern nicht entdeckt. Schießen Sie auf den ersten, um ihn auf Sie aufmerksam zu machen.




**Wenn Sie der angegebenen Route folgen, können Sie nahezu unbeschadet die Wachenwerfer erreichen. Sie sind mit einem A gekennzeichnet. Decken Sie sich zwischendurch beim Shop mit Munition ein.**

Lämpchen für den Boost wieder aufleuchtet, und starten Sie ihn erneut.

**Was muss ich im Dorf machen?**

Oben angekommen, gelangen Sie in ein Dorf, in dem drei Kasernen stehen. Zerstören Sie die Kasernen. Bleiben Sie immer in Bewegung und schießen Sie dabei auf die Ripper. Begeben Sie sich anschließend in das zweite Dorf und zerstören Sie auch dort die Kasernen. Nehmen Sie zwischendurch die Energiekugeln der verblichenen Ripper auf, um Ihre Energie aufzufrischen.

### Großvater Borjoyzee

Laufen Sie zu dem eingezeichneten Punkt auf der Karte und erledigen Sie auf dem Weg dorthin die Ripper. Unterhalten Sie sich mit dem Großvater, der Ihnen daraufhin sein Boot zur Verfügung stellt.

## Dick-Whittlington-Gefängnis

### Regs Dilemma

**Wo befindet sich der Sonak?**

Erledigen Sie zuerst die beiden Wachen, die vor dem Shop Patrouille laufen. Im Shop erhalten Sie den Schild. Mit dem neuen Gegenstand im Gepäck gehen Sie durch die linke Schlucht. Dort treffen Sie auf eine weitere Patrouille. Folgen Sie ihr und halten Sie nach dem Sonak Ausschau. Geben Sie Ihrem Kollegen das Kommando zum Angriff und schießen Sie aus der zweiten Reihe auf den Sonak.

### Borjoyzee wartet

**Muss ich alle Gegner erledigen?**

Auf Ihrem Rückweg zum Boot erwartet Sie eine Armee von Rippern.

Laufen Sie an ihnen vorbei und setzen Sie den Jetpack ein, um die Gegner sicher passieren zu können. Damit Sie in der folgenden Mission nicht gegen die zurückgelassenen Gegner kämpfen müssen, verlassen Sie einfach das Spiel und wählen den nächsten Level manuell aus. Nun starten Sie den Level, ohne von den vorherigen Gegnern belästigt zu werden.

### Die Kasernen der Reaper-Wächter

Begeben Sie sich zuerst zum Shop, um Ihre Munitionsvorräte aufzufrischen. Gehen Sie anschließend über den Hügel hinter dem Shop, bis Sie die Schlucht erreichen.

**Wie zerstöre ich alle Kasernen?**

Lassen Sie die Gegner links liegen und beschießen Sie nur die Kasernen aus sicherer Entfernung. Wenn sich Ihre Gesundheit dem Minimum nähert, kehren Sie zum Shop zurück und frischen sich auf. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis alle Kasernen und Gegner erledigt sind.

**Wie kann ich die Gegner von mir ablenken?**

Zur Ablenkung können Sie auch Ihre beiden Kollegen in den Kampf schicken und aus dem Hinterhalt mit dem Sniper-Gewehr auf die Kasernen schießen.

### Die Sonak-Patrouillen

**Wie erlege ich die Sonaks?**

Eine Patrouille besteht immer aus einem Sonak, dem Reiter und vier Reaper-

**Das Haus des Smarties scheint unerreichbar. Wenn Sie jedoch der eingezeichneten Linie folgen, erreichen Sie das ganz einfach, indem Sie von der oberen Spitze des Berges hinüberschweben.**

männern. Erledigen Sie zuerst den Reiter, damit er keine Geschosse mehr auf Sie abfeuern kann, und nehmen Sie danach den Sonak unter Beschuss. Für den Reiter eignet sich das Scharfschützengewehr. Um die vier Reapermänner kümmern Sie sich erst zum Schluss. Halten Sie auch hier wieder reichlich Abstand, um genügend Zeit zum Ausweichen zu haben. Wenn Sie am Shop vorbeikommen, vergessen Sie nicht, sich mit Medizin und Munition einzudecken.

### Die Holzklotzwerfer

**Welche Route soll ich gehen?**

Gehen Sie über die Zugbrücke und halten Sie sich rechts. Achten Sie auf die Patrouille und laufen Sie erst zum Shop, wenn die Wachmannschaft an Ihnen vorbeigezogen ist und Sie nicht mehr sieht. Lassen Sie dazu Ihre Mannen in einiger Entfernung Stellung beziehen, damit sie nicht aus Versehen in das Sichtfeld der Patrouille geraten. Die Wache mit dem Horn schalten Sie mit dem Scharfschützengewehr aus. Betreten Sie anschließend den Shop und rüsten Sie sich aus.

**Wie gelange ich zu den Wachenwerfern?**

Nachdem Sie den Shop verlassen haben, gehen Sie rechts die Schräge hinauf, bis Sie zu einer großen Schlucht gelangen. Schießen Sie von hier aus auf alles, was Sie aus dieser Entfernung treffen. Schweben Sie anschließend von einer Plattform zur nächsten, bis Sie den Berg beim Lager erreicht haben. Schicken Sie Ihr Team zur Kaserne, damit Sie sie zerstören und zusätzlich das gegnerische Feuer auf sich lenken. Von dieser Position aus können Sie bequem alle drei Wachenwerfer zerstören, ohne sich in ein größeres Gefecht zu verwickeln.

### Dick-Whittlington-Aufzug

Diese Mission ist sehr einfach. Folgen Sie dem Pfad hinunter zum Lift und erledigen Sie die drei Wachen. Mit dem Fahrstuhl erreichen Sie den Berg, auf dem schon der Großvater mit neuen Ausrüstungsgegenständen auf Sie wartet.

### Dick-Whittlington-Gefängnis

**Wen greife ich zuerst an?**

Bleiben Sie zuerst auf dem Berg stehen und beobachten Sie die patrouillierenden Wachen. Nehmen Sie sich dann den Raketenwerfer zur Hand und versuchen Sie, so viele Gegner wie möglich mit einem Schuss ins Jenseits zu befördern. Widmen Sie sich anschließend den Geschütztürmen und den Wachen an der Eingangstür des Gefängnisses. Bevor Sie sich jedoch auf den Weg zum Gefängnis machen, sollten Sie sich noch nach Gegnern umschauen, die Sie von dieser Position aus mit dem Scharfschützengewehr erledigen können. Anschließend platzieren Sie die Bombe vor die Tür und jagen sie damit in die Luft.

Stellen Sie sich auf die markierte Stelle und schicken Sie Ihr Team in den Kampf gegen die Babys. Ihr Team lenkt die Babys von Ihnen ab, so dass Sie unbehelligt auf die Monster schießen können.

## Die Suche nach Timmy

### Folterplatz

**Worauf muss ich in dieser Mission besonders achten?**

Diese Mission ist äußerst schwierig. Sie haben es hier mit einer sehr großen Anzahl an Gegnern zu tun, die aus insgesamt sieben Kasernen stürmen. Die gefährlichsten Gegner sind jedoch die bösen Reaper, die mit magischen Kräften ausgestattet sind. Gehen Sie zu Beginn der Mission nach rechts. Dort schießen Sie zuerst mit dem Millennium-Mörser auf die erste Kaserne und wehren anschließend die angreifenden Ripper ab. Danach kümmern Sie sich um die zweite Kaserne. Im Shop holen Sie sich dann Munition und das Reparaturgewehr. Mit dem Gewehr können Sie sich und Ihre Kollegen heilen.

**Ich habe kaum noch Energie. Was muss ich tun?**

Arbeiten Sie sich anschließend durch und kehren Sie nach jedem erfolgreichen Angriff auf eine Kaserne zum Shop zurück, um sich und Ihre Mitstreiter zu heilen. Wenn Sie sich auf dem großen Platz vor dem Tor befinden, hetzen Sie Ihr Team auf die beiden bösen Reaper. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, die Reaper zu bekämpfen, ohne selber angegriffen zu werden. Für diesen Kampf sollten Sie das Scharfschützengewehr im Gepäck haben.

**Wie öffne ich das Tor?**

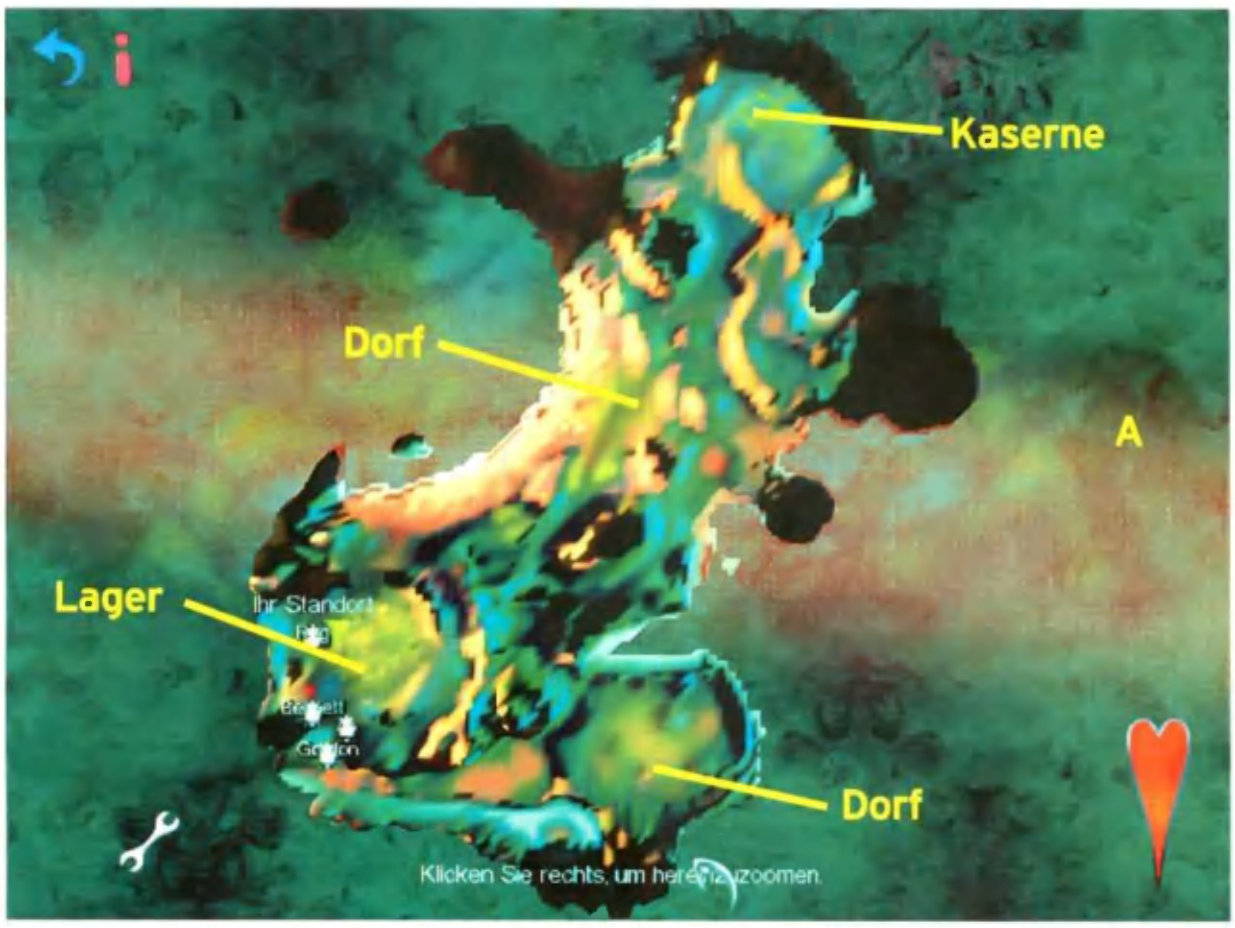
Zu guter Letzt sprengen Sie das Tor mit der Pop-up-Bombe, die Sie im zweiten Shop erhalten.

### Die Babys!

**Wie erledige ich die Babys?**

Laufen Sie zu der Arena, in der sich die Babys aufhalten. Stellen Sie sich dort auf den Wall und schicken Sie Ihre Kameraden in den Kampf gegen die Babys. Vom Wall aus haben Sie jetzt die Möglichkeit, ungestört auf die beiden Gegner zu schießen. Denken Sie daran, dass diese Kolosse nur an der grünen Stelle am Bauch verwundbar sind.

G




**Kämpfen Sie sich von Ihrem Lager aus zu dem Dorf in der unteren Hälfte. Dort befinden sich die ersten Smarties. Im zweiten Dorf finden Sie weitere Smarties und eine Herde Vimps.**

### Gordon & Bennetts Dilemma

Begeben Sie sich in den Shop und nehmen Sie sich die Erweiterung für Ihr Jetpack, mit dessen Hilfe Sie auf die nahe gelegene Insel gelangen.

**Was brauche ich für diese Mission?**

Stecken Sie zusätzlich noch das Leuchtfeuer in Ihr Gepäck, Sie werden es brauchen. Sprengen Sie, wie in der Mission zuvor, die Kaserne aus dem Weg und beseitigen Sie alle Widersacher. Achten Sie auf die Raketenstellungen, die auf Sie schießen, wenn Sie ihnen zu nahe kommen oder fliegen. Wenn das erledigt ist, schweben Sie zurück auf die Insel, auf der Sie gestartet sind, und betreten dort den Shop. Anschließend geht es zurück auf die zweite Insel.

**Was kann ich gegen die Raketen tun?**

Gehen Sie an das Ende und schießen Sie auf die Raketenstellung auf der dritten Insel. Schweben Sie anschließend hinüber und feuern Sie währenddessen ein Leuchtfeuer ab, falls Ihnen eine Rakete folgt. Auf der dritten Insel befindet sich ein weiterer Shop, in dem Sie das Reparaturgewehr nehmen. Beseitigen Sie nun alle restlichen Raketenstellungen und die Kaserne. Von dem Berg in der Mitte des Vorplatzes gelangen Sie hinauf zum Tor.

## Mecc Story 5: Der Kampf

### Der Charger

**Wie erledige ich den Charger?**

Dieser Kampf ähnelt stark einem Stierkampf. Schicken Sie Ihre Kollegen in den Kampf mit dem Charger und stellen Sie sich auf die Mitte des Platzes. Warten Sie nun, bis der Koloss auf Sie zuläuft, und schießen Sie ihm mit dem Raketenwerfer ins Maul. Wenn er jedoch auf Sie zuläuft und das Maul nicht öffnet, springen Sie lediglich nach links oder rechts.

### Der Kampf!

Dies ist die letzte Mission der Meccs. Sie müssen sich mithilfe der Smarties einen Stützpunkt bauen und das gegnerische Camp zerstören.

**Wo befinden sich die Smarties?**

Laufen Sie zuerst zu dem großen Berg. Dahinter befindet sich ein kleines Dorf, in dem sich drei Smarties aufhalten. Schalten Sie zuerst die Wache auf dem Turm aus und schnappen Sie sich anschließend die Smarties. Wenn Sie Ihren Teamkollegen den Befehl erteilen, zu der Stelle zu laufen, auf der ein Smartie steht, schnappt er sich den kleinen Kerl. Kehren Sie anschließend zum Großvater zurück.

**Muss ich zuerst bauen?**

Zuerst müssen Sie eine Werkstatt bauen. Anschließend sollten Sie sich um einen Shop kümmern, damit Sie über genügend Munition und Gegenstände verfügen. Nach und nach müssen Sie alle Gebäude bauen, die zur Auswahl stehen.

**Gibt es eine Möglichkeit, schneller zum feindlichen Lager zu gelangen?**

Wenn Sie später über das Partyhaus verfügen, sind Sie in der Lage, einen Minenschacht zu bauen. Damit können Sie Ihr Lager direkt mit dem des Gegners verbinden, indem Sie den Eingang in Ihr eigenes Camp bauen und den Ausgang vor das gegnerische. So können Sie nach Ihrem Ableben gleich direkt zum gegnerischen Lager, ohne den weiten Weg zu laufen.

**Worauf muss ich in dieser Mission achten?**

Bevor Sie so weit sind, müssen Sie unbedingt die feindlichen Raketenstellungen ausschalten. Wenn Sie auf dem Weg zum feindlichen Lager sind, lassen Sie den Gegner ruhig links liegen. Wenn Sie das Feuer nicht eröffnen, läuft er zu Ihrem Lager, ohne sich um Sie zu kümmern. Bauen Sie aber vorher Verteidigungsanlagen auf, damit der Gegner nicht in Ihr Lager gelangt. Wenn der Gegner Tore oder Gebäude von Ihnen beschädigt hat, können Sie diese mit dem Reparaturgewehr wieder instand setzen. Zwischendurch müssen Sie gelegentlich Fleisch organisieren, damit Ihre Smarties nicht verhungern.

**Wo sind die ganzen Vimps geblieben?**

Wenn Sie auf eine Herde Vimps treffen, lassen Sie keinen am Leben, selbst wenn Sie schon 20 Stücken Fleisch haben. Solange die Herde nicht restlos beseitigt ist, erscheint keine neue Herde und es laufen nur vereinzelt Vimps in der Gegend herum. Wenn Sie alle Gebäude gebaut haben, können Sie die Pop-up-Bombe aus dem Shop holen.

**Wo muss ich die Pop-up-Bombe platzieren?**

Laufen Sie damit zur gegnerischen Basis und legen Sie sie in die Mitte des Vorhofes, um damit das Gebäude in die Luft zu jagen. Es ist wichtig, dass Sie die Bombe dort platzieren, weil das Gebäude sonst keinen Schaden nimmt.

# Colin McRae Rally 2.0

Der PlayStation-Hit endlich auch für PC-Rennfahrer: Wir geben Ihnen die besten Tipps zum Rallye-Spektakel.

**Der Einstieg: Mit welchem Auto soll ich erste Fahrversuche unternehmen?**

Hier haben Sie die Qual der Wahl, denn alle Autos sind recht ähnlich zu fahren. Entscheiden Sie sich zunächst für den gutmütigen Seat oder den schnelleren Toyota. Starten Sie nun ein Arcade-Rennen gegen vier Gegner und auf geht's nach Italien. Auf dem recht leichten Asphaltkurs können Sie grundlegende Fahrtechniken gut erlernen. Setzen Sie zu Beginn auf eine automatische Gangschaltung, um sich ganz den Fahrtechniken widmen zu können. Haben Sie die ersten Runden gedreht, sollten Sie eine einzelne Rallye-Etappe starten. Später können Sie sich dann an die Meisterschaft wagen.

**Wie bugsiere ich meinen Boliden am besten durch die Kurse?**

Ganz wichtig: Vertrauen Sie auf den Co-Piloten. Wenn er „nicht schneiden" sagt, dürfen Sie das auf keinen Fall missachten. Er kennt die Strecke aus dem Effeff, Sie anfangs noch nicht. Achtung: Je niedriger die angesagte Zahl, desto schärfer die folgende Kurve. Das Driften ist gerade bei einem Rallye-Spiel wichtig. Je enger die Kurve, umso mehr Zeit können Sie mit einem tollen Drift gutmachen. Nehmen Sie vor der Kurve den Fuß vom Gaspedal. Lenken Sie dann heftig ein und gehen Sie schnell wieder aufs Gas. Achten Sie darauf, dass das Heck nicht zu weit ausbricht. Hier ist der Zeitpunkt des erneuten Gasgebens wichtig. Die Nase des Autos muss immer zum Kurvenausgang gerichtet sein. Grundsätzlich bringt es enorme Vorteile, wenn Sie sich nicht ausschließlich auf die Ansagen des Beifahrers verlassen müssen, sondern selbst die Strecken aus dem Effeff kennen. Trainieren Sie deshalb vor einer Rallye auf den einzelnen Etappen. Speichern Sie zwischen den Etappen ab, denn dann können Sie die Rallye verlassen und jeweils den anstehenden Etappenabschnitt kennen lernen, bevor es um Sekunden und Punkte geht.

**Brauche ich die Handbremse überhaupt?**

Ja, natürlich! Der Einsatz der Handbremse ist unerlässlich. Durch einen leichten Druck auf die Handbremse lassen sich Kurskorrekturen oftmals besser bewerkstelligen als durch wildes Gegenlenken oder heftiges Treten aufs Bremspedal. Wer mit einem Lenkrad am PC sitzt, sollte sich die Handbremse auf eine der Schaltwippen legen. So kann man trotz des Einsatzes der Handbremse beide Hände am Lenkrad halten. Achtung: Drücken Sie zu stark auf die Handbremse, werden Sie sich drehen. Auch wirkt die Handbremse auf bestimmten Untergründen besser als auf anderen. So können Sie auf Schnee die Handbremse außen vor lassen, der Grip ist für ihren Einsatz nicht ausreichend. Auf Asphalt, Teer sowie Kies ist die Benutzung der Handbremse hingegen sehr sinnvoll.

**Ist das Driften grundsätzlich auf allen Strecken sinnvoll?**

Nein, ist es nicht. Es kommt auf den Untergrund an, auf dem Sie sich einen leidenschaftlichen Drift erlauben wollen. Sie können vor allem auf schlüpfrigen Untergründen bestens driften. Schnee, Schlamm oder Kies sind gut geeignet dafür. Driften Sie jedoch nicht bei Kurven der Kategorie 4 bis 6! Auf Asphalt oder Teer stehen Sie schnell schräg in der Kurve, wenn Sie zu driften versuchen. Auch ist es auf diesen Untergründen oftmals besser, durch Bremsen eine Kurve zu bewältigen. Sie machen so wertvolle Hundertstel gut. Lediglich bei Haarnadelkurven sollten Sie auch auf Asphalt und Teer driften.

**Was muss ich bei der Reifenwahl bei Etappen mit gemischten Untergründen beachten?**

Die meisten Etappen stellen keine großen Kopfnüsse für den Mechaniker in Ihnen dar: 100 Prozent Kies-Untergrund (zum Beispiel die Griechenland-Etappen) bedeutet natürlich, dass Sie die Kiesreifen (trocken oder feucht, je nach Wetterlage, also immer auf die Streckeninfo linsen) montieren müssen. Doch wenn die Untergründe auf ein und derselben Etappe wechseln, wird es schwieriger. Bei einem 80:20-Verhältnis (Beispiel: 80 Prozent Schlamm, 20

**FREIE SICHT** Wenn Sie in der Cockpitansicht fahren, kommen Sie um das Reparieren der Windschutzscheibe nicht herum.

**WIE RAMBO** Bei den Arcade-Rennen müssen Sie mit allen Mitteln zur Sache gehen. Rempeln Sie sich ruhig an den Gegnern vorbei.

**RUNDE SACHE** Setzen Sie bei der Reifenwahl auf den Untergrund, der prozentual am häufigsten befahren wird.

**SCHNEEMANN** Für rutschige Böden wie Schnee oder Schlamm empfiehlt es sich, vorher im Setup eine kurze Übersetzung einzustellen.

**Lohnen Asphaltreifen bei nur 35% Asphalt?**

Prozent Asphalt) ist ebenfalls klar, wie Sie montieren sollten: die Schlammreifen müssen's sein. Wenn Sie jedoch 55 Prozent Schlamm und 45 Prozent Teer (3. Etappe in Großbritannien) vorliegen haben, wird die Entscheidung schwieriger. In diesem Fall können Sie beide Reifenarten einsetzen. Hier hängt es auch von den persönlichen Fahrvorlieben ab. Speichern Sie auf jeden Fall vor jeder Etappe ab, damit Sie es im Falle eines schlechten Abschneidens erneut versuchen können. Die Untergründe sind übrigens nicht derart gemischt, dass Sie mit der Reifenwahl völlig daneben liegen könnten. Faustregel: Nehmen Sie immer die Reifentypen, die auf der Strecke am längsten beansprucht werden (höchste Prozentzahl).

Die Idee ist an und für sich nicht schlecht, doch in der Praxis hat sich herausgestellt, dass Sie auf den 35 Prozent Asphalt nicht so schnell fahren können, dass sich das Schlittern mit den Asphaltreifen auf dem schlammigen Rest einer Strecke lohnen würde. Ganz im Gegenteil: Durch das ständige Rutschen und die schlechte Bodenhaftung sind Sie deutlich langsamer, als wenn Sie Schlammreifen wählen.

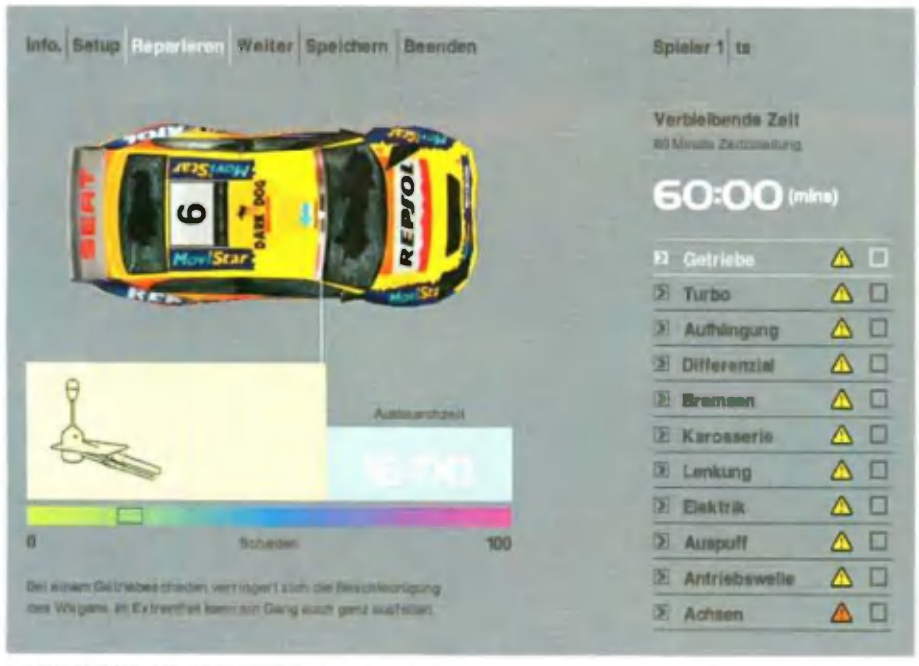
**Was muss ich zwischen zwei Etappen am ehesten reparieren lassen?**

Grundsätzlich sollten Sie alle rot gefärbten Teile sofort austauschen. Das ist aufgrund des Zeitlimits von 60 Minuten nicht immer komplett möglich. Deshalb sollten Sie Ihr Augenmerk vorrangig dem Getriebe, der Lenkung und den Bremsen widmen. Danach kommen Turbo, Differenzial, Antriebswelle, Achsen, Elektrik (nur vor Nachtetappen wichtig) und ganz am Schluss erst die Karosserie. Eine zertrümmerte Windschutzscheibe stört sowieso nur, wenn Sie im Cockpit-Modus fahren.

**Kleine Schrauberkunde: Wie stelle ich mein Auto ein?**

Experimentieren Sie in Einzel-Etappen auf verschiedenen Strecken mit den Setup-Einstellungen herum, bis Sie eine geeignete gefunden haben. So ist gerade bei der Lenkung keine allgemeine Regel möglich, da diese von Ihrer Fahrkunst, aber auch dem benutzten Steuergerät abhängt. Einige allgemein gültige Tipps gibt es dennoch: Fahren Sie lediglich beziehungsweise hauptsächlich auf Asphalt oder Teer, ist es ratsam, die Aufhängung auf „hart" einzustellen, bei Schlamm oder Schnee eher auf „weich". Die Bremskraft sollten Sie bei „schwammigem" Untergrund wie Schnee reduzieren, da so die Räder nicht so schnell blockieren. Die Übersetzung sollten Sie immer eher in Richtung „kurz" stellen, da die meisten Kurse sehr kurvig sind. Nur bei Kurven mit längeren Geraden ist eine höhere Einstellung sinnvoll.

Thorsten Seiffert




**SCHRAUBENZIEHER RAUS** Nutzen Sie die gesamten 60 Minuten, um Ihren Wagen zwischen zwei Etappen wieder flott zu bekommen.

**DRIFTEN WIE COLIN** Um durch Haarnadelkurven zu kommen, sollten Sie driften, egal auf welchem Boden. Benutzen Sie die Handbremse!

# Cheats & Easteregs Kurztipps & Codes

## Zeus

Nehmen Sie beim ersten Abenteuer die Stadt Cithaeron so schnell wie möglich ein (am einfachsten mit den Soldaten von Ares). Dadurch macht Cithaeron Ihnen in einer der nächsten Missionen Wein zum Geschenk. Zum einen benötigen Sie diesen als Tribut, zum anderen müssen Sie die Stadt in einer der nächsten Missionen ohnehin einnehmen.

Nehmen Sie im dritten Abenteuer als erste Kolonie Amphipolis. Wenn Sie dort alle Ziele erreicht haben, klicken Sie aber noch nicht auf „Sammeln" - denn an dem Marmor können Sie sich eine goldene Nase verdienen! Wenn die Stadtkasse voll ist, klicken Sie schließlich auf „Sammeln", um die Mission zu gewinnen. Jetzt können Sie in den nächsten Missionen mit einem großen Geldpolster weiterspielen.

Peter Correll

**GUTE GRUNDLAGE** **Nur Felle werden in Danzig nicht effektiv hergestellt. Daher ist diese Stadt ideal für den Einstieg.**

Sie ab und zu mit einer Ladung Bier nach Thorn, um günstig Holz, Honig oder Ziegel einzukaufen.

Carsten Färber

## Der Patrizier 2

Folgende Handelsstrategie ist in *Der Patrizier 2* besonders sinnvoll:

Kaufen Sie in Danzig (Heimatstadt) 100 Fass Bier und segeln Sie damit nach Nowgorod. Dort wird das Bier mit mindestens 10 Goldstücken Gewinn wieder verkauft. Mit dem restlichen Bier und der maximalen Menge an Holz oder Ziegeln geht es weiter nach Reval. Dort verkaufen Sie alles und kaufen - je nach Preislage - 10 bis 15 Fass Felle ein. In Lübeck verkaufen Sie 5 bis 10 Fass Felle und besorgen sich Eisenwaren. Jetzt wieder zurück nach Danzig, wo Sie einen Großteil der Eisenwaren an den Mann bringen. Laden Sie etwa 10 Fass Eisenwaren für den Eigenbedarf in das eigene Kontor. Wiederholen Sie diese Runde ununterbrochen und segeln

## America

Wer viele Einheiten steuert, sollte sich die Kämpfer auf Zifferntasten legen (Gruppe auswählen, dann STRG+Zifferntaste). Anhand dieser Hotkeys lassen sich die Einheiten im Gefecht besser handhaben. Zweimaliges Drücken auf den entsprechenden Hotkey bewirkt, dass die Kamera-Ansicht auf die ausgewählte Truppe springt.

**HERDENTRIEB** **Wenn die drei Reiter zusammenbleiben, kämpfen sie dank zusätzlicher Moral gleich nochmal so gut.**

Für Angriffe ist ein Anführer wegen der Moral-Boni meist unverzichtbar. Während die normalen Krieger stets im aggressiven Modus angreifen sollten, lassen Sie den Anführer im Hintergrund die Stellung halten, damit dieser nicht frühzeitig das Zeitliche segnet.

Sobald die Kontrahenten schwere Geschütze wie Kanonen auffahren, sollten sich die eigenen Truppen wegen des Flächenschadens nicht zu eng auf einem Fleck tummeln. Lassen Sie die Krieger eine weitläufigere Formation annehmen.

Die gegnerischen Einheiten sind nicht besonders schlau und greifen oft an derselben Stelle an - das kann man sich zunutze machen, indem man dort Verteidigungstürme positioniert, diese mit Kämpfern füllt und Fallen aufstellt. Ressourcen sollten deswegen nicht dazu verwendet werden, die ganze Basis vollständig abzusichern, da dies schlichtweg nicht notwendig ist.

Es empfiehlt sich, Sammelpunkte von Produktionsstätten festzulegen, damit Sie nicht alle Einheiten manuell zu strategischen Knotenpunkten lenken müssen. Das spart Zeit und gibt mehr Raum für Ressourcenmanagement.

### Cheats

Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie dann einen der folgenden Cheats ein:

| | |
|---|---|
| **ilangeteverything** | 5.000 Einheiten Nahrung, Holz und Gold sowie 100 Gewehre und Pferde |
| **goldinmypockets** | 1.000 Gold |
| **iwantfastfood** | 1.000 Nahrung |
| **woodisverygood** | 1.000 Holz |
| **horsesarecrazy** | 10 Pferde |
| **icanwineverythingnow** | Level gewinnen |
| **gimmemorefirepower** | Mehr Feuerkraft |
| **iwantareallybadguy** | Billy the Kid erscheint |
| **iwantareallystronghero** | Gall erscheint |
| **iwantanamericanhero** | David Crocket erscheint |

Redaktion

**UNTER PALMEN** Wir haben unseren Park reichlich ausgeschmückt: Je mehr Dekoration, desto glücklichere Besucher.

# Theme Park Manager

1. Je größer Ihr Park ist, desto schwieriger ist es, Leute zu weit entfernten Attraktionen zu locken. Brunnen, Bäume oder Büsche wirken Wunder: Wenn die Gäste was zu gucken haben, nehmen sie auch größere Laufwege auf sich.

2. Legen Sie von Anfang an die Einsatzgebiete der Arbeiter fest, um später genau zu wissen, wer welche Aufgabe übernimmt – sonst geht irgendwann die Übersicht flöten und Sie zahlen Gehälter an Arbeiter, die nur nutzlos herumstehen.

3. Warten Sie nicht zu lange mit der Annahme, wenn die Mitarbeiter neue Aufgaben stellen. Oft erschweren sich die Spielziele (beispielsweise, wenn Sie einen Streik der Mitarbeiter unterbinden müssen), da der Park zu groß und somit schwieriger zu managen wird.

4. Wer die Geschwindigkeit sämtlicher Attraktionen aufs Maximum stellt, erreicht zwar den höchsten Spaßfaktor, kann die Besucher aber auch abschrecken. Außerdem entleeren die Gäste nach spektakulären Fahrgeschäften gerne ihren Magen, was dazu führt, dass sie mehr Putzpersonal benötigen.

5. Wenn allgemein ein geringer Spaßfaktor herrscht, sorgen Clowns für wahre Wunder. Wenn das nichts hilft, sind die Einrichtungen schuld: Dann empfiehlt sich eine Finanzanalyse – wenn eine Bude fortwährend rote Zahlen schreibt, sollten Sie vor einem Abriss nicht zurückschrecken.

Redaktion

## Der Fehlerteufel war unterwegs

In der letzten Ausgabe wurde folgender Tipp zu *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* abgedruckt: Halten Sie UMSCHALT gedrückt und klicken Sie auf den Lautsprecher oben rechts. So gelangen Sie zu den Top-Secret-Missionen. Dieser Tipp funktioniert nur bei *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 1*.

# C&C: Alarmstufe Rot 2

### Chrono-Rush

Wenn Sie Chronolegionäre in Infanteriebekämpfungsfahrzeuge stecken, haben Landeinheiten fast keine Chance mehr. Sollte der Gegner jedoch versuchen, die IBFs mit Lufteinheiten zu zerstören, lassen Sie die Chronolegionäre einfach wieder aussteigen!

| IBF | Wirkung |
|---|---|
| GI | MG-Geschützturm |
| Spion | MG-Geschützturm |
| Tanya | MG-Geschützturm |
| Rekrut | MG-Geschützturm |
| Ingenieur | Mobile Werkstatt |
| Chronolegionär | Chrono-Geschütz (kann sich nicht teleportieren) |
| Wachhund | - |
| Flak-Trooper | Flak-Geschütz |
| Tesla-Trooper | Kleinerer Tesla-Panzer |
| **Ivan** | Kleinerer Spreng-LKW |
| **Yuri** | Psychopanzer (Yuris Sekundärangriff) |
| **Desolator** | Desolatorpanzer |
| **Terrorist** | Kleinerer Spreng-LKW |
| **Sniper** | Sniper-Geschütz |

Florian Veith

# Cossacks: European Wars

Drücken Sie ENTER und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

| | |
|---|---|
| **money** | Erhöht alle Werte (Gold, Nahrung etc.) um 150.000 Einheiten |
| **supervizor** | Deckt die ganze Karte auf |
| **izmena** | Wechselt mit den Tasten [1] bis [9] zwischen den einzelnen Spielern |
| **multivar** | Zugriff auf alle Einheiten mit [P] |
| **www** | Aktiviert die Cheats supervizor, multivar und izmena |

In jeder Mission gibt es unterschiedliche Schwerpunkte, doch Gold ist immer der wichtigste Rohstoff. Das liegt an den besseren beziehungsweise stärkeren Truppen, die Gold fordern. Aber auch die Forschungen zehren stark an den Vorräten. Nehmen Sie daher nach Möglichkeit zuerst die Goldminen ein, um den Gegner zu schwächen.

Stellen Sie eine Armee auf keinen Fall nur aus einer Sorte Fußtruppen oder Reitern zusammen. Der Gegner stellt sich darauf ein und hält mit den entsprechenden Truppen dagegen (bei langsamen Fußtruppen zum Beispiel mit schnellen Reitern oder bei Musketieren mit Kanonen). Egal, ob Verteidigung oder Angriff – eine gut ausgewogene Mischung funktioniert am besten.

Redaktion

**PREISWERT?** Forschungen und Erweiterungen erfordern oft fünfstellige Getreidemengen. Schicken Sie genügend Bauern auf die Felder und denken Sie daran, Getreide nachzusäen!

# Ihre Meinung zählt!

Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraustrennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller eine Reihe wertvoller Preise. Wie wär's mit einer schicken Mini-Digicam oder einem großen Spielepaket?

## 2 x Hyper iCam

**Jeder will sie haben, bei uns können Sie eine gewinnen: die original Hyper iCam im Wert von je 300 Mark. Die vielseitig verwendbare Web- und Digi-Cam ist nur 12 x 3 x 2 Zentimeter groß und damit handlich genug, um sie überall dabei zu haben.**

Zur Verfügung gestellt werden die Kameras von ClubPlanet (www. clubplanet.de), der kostenlosen Community-Plattform für Hobbys und Ideen. Ob Sie einen Ü-Eier-Sammlerclub, einen Britney-Spears-Fanclub oder einen *Counter-Strike*-Clan gründen - Ihrem Ideenreichtum sind keine Grenzen gesetzt. Alles, was Sie zum Einrichten einer Club-Website benötigen, findet sich auf www.clubplanet.de. Damit Sie auch gleich Bilder von Ihnen als Vereinsvorsitzendem (Clubmaster) ins Netz stellen können, verlosen ClubPlanet und PC Games zwei Hyper iCams.

## Ubi-Soft-Pakete

**Ubi Soft macht's spannend - das gilt zumindest für Toptitel wie *Rainbow Six*, *Rogue Spear* oder *Cold Blood*. Was in den zehn dicken Ubi-Soft-Spielepaketen drinsteckt, verraten wir Ihnen hingegen ganz freimütig:**

### 1 x Super-Ubi-Soft-Paket

1 x Rainbow Six: Rogue Spear
1 x Rainbow Six: Goldpack
1 x Covert Ops - limitiertes Zippo-Feuerzeug
1 x Covert-Ops-T-Shirt
1 x Covert-Ops-Mauspad
1 x Cold Blood
1 x Cold-Blood-T-Shirt
1 x PC Dash-Board 2

Das Paket hat einen Wert von knapp 500 Mark.

### 3 x großes Taktik-Shooter-Paket

bestehend aus *Rainbow Six: Goldpack*, *Rainbow Six: Covert Ops* sowie *Covert Ops*-Zippo-Feuerzeug, -T-Shirt und -Mauspad

### 6 x kleines Taktik-Shooter-Paket

bestehend aus *Rainbow Six: Goldpack* und Mauspad

## Teilnahmebedingungen

1. Einsendeschluss ist der 22. Februar 2001.
2. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Firma Planet Internet und Ubi Soft Deutschland.
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
5. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Gewinnchancen.

# Meine Meinung

**Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

**Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:**

Name: _____

Adresse: _____

_____

**Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:**

| | Lese ich immer/ regelmäßig | Lese ich manchmal | Lese ich nie | Rubrik kenne ich nicht |
|---|---|---|---|---|
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Charts | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Die letzte Seite (Vorschau etc.) | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Editorial | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Einkaufsführer | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Feedback | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Hardware | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Inhaltsverzeichnis CD-ROM | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Inhaltsverzeichnis Magazin | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Inhaltsverzeichnis Index | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kolumnen | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet") | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Leserbriefe („Rossis Rumpelkammer") | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Lionhead-Tagebuch | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Magazin (Reportagen etc.) | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Meinungskästen | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mittermeier's Lost Level | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Motivationskurve | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Pixelpracht | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Teamseite | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Terminkalender | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Testcenter | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Tipps & Tricks (Komplettlösungen) | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Tipps & Tricks (Kurztipps) | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Tipps & Tricks Index | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Videos auf Cover-CD-ROM | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Wertungskasten | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |

**Seit wann lesen Sie PC Games?**
❑ Dies ist meine erste Ausgabe
❑ Seit einigen Ausgaben
❑ Seit mindestens einem Jahr
❑ Seit mindestens zwei Jahren

**Ich kaufe im Schnitt _____ PC-Games-Ausgaben pro Jahr.**

**Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt _____ Personen gelesen.**

**Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?**
❑ Sehr gut ❑ Durchschnittlich
❑ Meist nicht so gut

**Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games?** (*in Schulnoten*)
__ Aktualität __ Design __ Benutzer-freundlichkeit __ Geschwindigkeit

**Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv: _____**

**Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?**

_____

**Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?**

_____

**Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?**
❑ Ja ❑ Nein

**Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?**
❑ Ja ❑ Nein

**Sammeln Sie die Heft-DVD im beigelegten Pappcover?**
❑ Ja ❑ Nein

**Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?**
❑ Ja ❑ Nein

**Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?**

| | Mehr | Genau richtig | Weniger |
|---|---|---|---|
| Lesereinsendungen | ❑ | ❑ | ❑ |
| MODs, Maps, Skins, Levels | ❑ | ❑ | ❑ |
| Patches, Bugfixes, Updates | ❑ | ❑ | ❑ |
| Spielbare Demos | ❑ | ❑ | ❑ |
| Trailer (selbst ablaufende Demos) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Treiber | ❑ | ❑ | ❑ |
| Videoreportagen | ❑ | ❑ | ❑ |

**Die Hardware-Rubrik in PC Games ist ...**
❑ zu umfangreich. ❑ genau richtig.
❑ zu klein.

**Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?**
❑ Immer ❑ Meistens ❑ Selten

**Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem ...**
❑ Vorschau-Berichte ❑ Tests ❑ Tuning-Tipps ❑ Marktübersichten

**Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über ...**
❑ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
❑ CPUs ❑ Grafikkarten
❑ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
❑ Komplett-PCs ❑ Mäuse/Tastaturen
❑ Monitore ❑ Motherboards
❑ Soundkarten

**Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?**
Prozessor ...
❑ bis 300 MHz ❑ bis 500 MHz
❑ bis 667 MHz ❑ mehr als 700 MHz
**Hauptspeicher ...**
❑ bis 64 MB RAM ❑ bis 128 MB RAM
❑ mehr als 128 MB RAM
**Grafikkarten-Chip ...**
❑ G400 ❑ GeForce256 ❑ Rage 128 Pro
❑ Riva TNT ❑ Riva TNT 2 Ultra
❑ Savage 4 ❑ Voodoo 1/Voodoo Banshee
❑ Voodoo 2 ❑ Voodoo 3 ❑ VSA-100
❑ Sonstige/Weiß nicht

**Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?**
❑ Ja ❑ Nein ❑ Geplant

**Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?**

| Modell | Besitze ich | Bin ich interessiert/ beabsichtige ich zu erwerben |
|---|---|---|
| Microsoft Xbox | ❑ | ❑ |
| Nintendo Game Boy | ❑ | ❑ |
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ |
| Nintendo Starcube | ❑ | ❑ |
| Sega Dreamcast | ❑ | ❑ |
| Sony PlayStation | ❑ | ❑ |
| Sony PlayStation 2 | ❑ | ❑ |

**Haben Sie einen Internet-Anschluss?**
❑ Ja ❑ Geplant ❑ Nein

**Ist die Motivationskurve für Sie ...**
❑ unverzichtbar? ❑ nützlich? ❑ ganz nett?
❑ überflüssig? ❑ Motivationskurve?!?

**Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres?**
(mehrere Antworten möglich)
❑ 3D-Action (z. B. *Half-Life*)
❑ Action-Adventures (z. B. *Tomb Raider*)
❑ Adventures (z. B. *Monkey Island 3*)
❑ Aufbaustrategie (z. B. *SimCity 3000*)
❑ Echtzeitstrategie (z. B. *Age of Empires 2*)
❑ Flugsimulationen (z. B. *Gunship!*)
❑ Rennspiele/-simulationen (z. B. *Grand Prix 3*)
❑ Rollenspiele (z. B. *Baldur's Gate*)
❑ Rundenstrategie (z. B. *Heroes of M&M*)
❑ Sportspiele (z. B. *FIFA 2000*)
❑ Wirtschaftssimulationen (z. B. *Anstoss 3*)

**Wie viel geben Sie für Spiele aus?**
❑ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
❑ Ich kaufe in erster Linie Budget-Spiele und Compilations
❑ Ich kaufe sowohl als auch

**Wie alt sind Sie?**
❑ Bis 16 Jahre ❑ 17 bis 20 Jahre
❑ 21 bis 29 Jahre ❑ 30 bis 39 Jahre
❑ Älter als 40 Jahre

**Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?**

***Häufigkeit***

| | Abonniert | Lese ich regelmäßig | Lese ich manchmal | Lese ich selten/nie |
|---|---|---|---|---|
| PC Games | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| _____ | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |
| _____ | ❑ | ❑ | ❑ | ❑ |

***Bewertung in Schulnoten***

| | Inhalt der Heft-CD-ROM | Benutzer-freundlich-keit der Heft-CD-ROM | Layout (Heft-design) | Kompetenz | Papier-/ Druck-qualität | Texte | Verständ-lichkeit | Aktualität | Übersicht-lichkeit | Preis-Leistungs-Verhältnis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PC Games | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ |
| _____ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ |
| _____ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ | __ |

Heiß oder Scheiß?
PC Action deckt streng und unbarmherzig
alle Schwächen aktueller PC-Spiele auf.
Und zeigt, worauf man sich freuen kann.
Verlässlich, monatlich, unbestechlich.

Ab 21. Februar neu am Kiosk.

# PC Action – hart, aber gerecht

# Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

**Ab 90%**
Referenzklasse

**Ab 80%**
Oberklasse

**Ab 70%**
Gehobene Mittelklasse

**Ab 50%**
Mittelklasse

**Unter 50%**
Unterklasse

**Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.**

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr Gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

## Abenteuer

- **Rollenspiel** z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate
- **Adventure** z. B. Grim Fandango, Blade Runner

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| Baldur's Gate 2 | Rollenspiel | BioWare | 92 | 11/00 |
| Baldur's Gate 2 (deutsche Version) | Rollenspiel | BioWare | 91 | 01/01 |
| Diablo 2 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 91 | 08/00 |
| Grim Fandango | Adventure | LucasArts | 91 | 04/99 |
| Baldur's Gate | Rollenspiel | BioWare | 87 | 02/99 |
| Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z) | Rollenspiel | BioWare | 82 | 06/99 |
| Blade Runner | Adventure | Westwood | 92 | 01/98 |
| Darkstone | Rollenspiel | Delphine Software | 83 | 10/99 |
| Discworld Noir | Adventure | GT Interactive | 88 | 03/99 |
| Evil Islands | Rollenspiel | Nival | 80 | 12/00 |
| Final Fantasy 8 | Rollenspiel | SquareSoft | 84 | 03/00 |
| Flucht von Monkey Island | Adventure | LucasArts | 86 | 01/01 |
| Gabriel Knight 3 | Adventure | Sierra Studios | 80 | 09/00 |
| Hype - The Time Quest | Action-Adventure | Ubi Soft | 82 | 04/00 |
| Icewind Dale | Rollenspiel | Black Isle | 81 | 09/00 |
| King's Quest 8: Mask of Eternity | Action-Adventure | Sierra Studios | 86 | 01/99 |
| Messiah | Action-Adventure | Shiny | 87 | 02/00 |
| Messiah (deutsche Version) | Action-Adventure | Shiny | 82 | 06/00 |
| Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island | Adventure | LucasArts | 88 | 08/98 |
| Nocturne | Action-Adventure | Terminal Reality | 87 | 12/99 |
| Nox | Rollenspiel | Westwood | 82 | 03/00 |
| Planescape Torment | Rollenspiel | Black Isle | 84 | 02/00 |
| Prince of Persia 3D | Action-Adventure | Red Orb | 80 | 11/99 |
| Rent-A-Hero | Adventure | Neo Software | 64 | 12/98 |
| Revenant | Action-Rollenspiel | Cinemaware | 80 | 12/99 |
| Rückkehr nach Krondor | Rollenspiel | Sierra Studios | 85 | 03/99 |
| Septerra Core | Rollenspiel | Valkyrie Studios | 80 | 09/00 |
| Silver | Rollenspiel | Spiral House | 81 | 05/99 |
| Ultima: Ascension | Rollenspiel | Origin | 85 | 02/00 |
| Vampire: Die Maskerade | Rollenspiel | Activision | 86 | 08/00 |
| Battlespire | Rollenspiel | Bethesda Softworks | 77 | 03/98 |
| Biosys | Adventure | Take 2 | 74 | 03/99 |
| Dark Secrets of Africa | Action-Rollenspiel | New Generation Software | 73 | 10/99 |
| Der Weg nach El Dorado | Adventure | Revolution | 71 | 01/01 |
| Devil Inside | Action-Adventure | Gamesquad | 78 | 05/00 |
| Fallout | Rollenspiel | Interplay | 80 | 05/98 |
| Fallout 2 | Rollenspiel | Interplay | 80 | 01/99 |
| Final Fantasy 7 | Rollenspiel | SquareSoft | 75 | 08/98 |
| Floyd | Adventure | Adventure Soft | 80 | 12/97 |
| Gorky 17 | Action-Rollenspiel | Metropolis | 78 | 12/99 |
| Lands of Lore 2 | Rollenspiel | Westwood | 90 | 11/97 |
| Lands of Lore 3 | Rollenspiel | Westwood | 73 | 06/99 |
| Laura und das Geheimnis des Diamanten | Adventure | Ubi Soft | 79 | 06/99 |
| Might & Magic 6: Mandate of Heaven | Rollenspiel | New World Computing | 88 | 06/98 |
| Might & Magic 7: For Blood and Honor | Rollenspiel | New World Computing | 73 | 09/99 |
| O.D.T. | Action-Adventure | Psygnosis | 72 | 11/98 |
| Omikron: The Nomad Soul | Action-Adventure | Quantic Dream | 72 | 12/99 |
| Rage of Mages | Rollenspiel | Nival Entertainment | 73 | 01/99 |
| Rage of Mages 2 | Rollenspiel | Nival Entertainment | 75 | 08/99 |
| Star Wars Episode I - Die Dunkle Bedrohung | Action-Adventure | LucasArts | 77 | 07/99 |
| Technomage | Action-Rollenspiel | Sunflowers | 73 | 04/01 |
| The Longest Journey | Adventure | Funcom | 74 | 04/00 |
| The X-Files: The Game | Interaktiver Spielfilm | Hyperbole Studios | 73 | 09/98 |
| Wizards & Warriors | Rollenspiel | Heuristic Park | 79 | 11/00 |
| Aikens Artifact | Action-Rollenspiel | Monolith | 69 | 02/01 |
| Ancient Evil | Action-Rollenspiel | Silver Lightning | 62 | 07/99 |
| Asghan | Action-Adventure | Groller Interactive | 59 | 02/99 |
| Black Dahlia | Adventure | Take 2 | 60 | 05/98 |
| Blaze & Blade | Rollenspiel | T&LSoft | 52 | 05/99 |
| Byzantine | Interaktiver Spielfilm | Stormfront Studios | 61 | 11/98 |
| Crusaders of Might & Magic | Action-Adventure | New World Computing | 57 | 07/00 |
| Dark Vengeance | Action-Adventure | Reality Bytes | 56 | 03/99 |
| Das fünfte Element | Action-Adventure | Kalisto | 62 | 11/98 |
| Der Ring der Nibelungen | Adventure | Ariel Tribe | 70 | 12/98 |
| Diablo: Hellfire (Z) | Rollenspiel | Blizzard | 82 | 01/98 |
| Die Zeitmaschine | Adventure | Cryo | 63 | 06/00 |
| Dinosaurs | Action | Disney Int. | 63 | 02/00 |
| Dogday | Adventure | Infogrames | 70 | 02/98 |
| Dreams to Reality | Action-Adventure | Cryo Interactive | 81 | 12/97 |
| Egypt 2: Die Prophezeiung Heliopolis | Adventure | Cryo | 54 | 12/00 |
| Galador | Adventure | Topware Interactive | 59 | 05/99 |
| Kanung | Rollenspiel | Infinite Loop | 53 | 11/00 |
| Max Montezuma | Action-Adventure | Utopia Technologies | 80 | 12/97 |
| Might & Magic 8: Day of the Destroyer | Rollenspiel | New World Computing | 56 | 06/00 |
| Nightlong | Adventure | Team 17 | 75 | 11/98 |
| Nightmare Creatures | Action-Adventure | Kalisto | 67 | 07/98 |
| Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus | Adventure | In utero | 61 | 08/00 |
| Queen: The Eye | Action-Adventure | Electronic Arts | 72 | 01/98 |
| Quest for Glory 5: Drachenfeuer | Rollenspiel | Sierra Studios | 69 | 03/99 |
| Red Jack - Revenge of the Brethren | Adventure | Cyberlife | 71 | 11/98 |
| Riven | Adventure | Cyan Software | 55 | 12/97 |
| Sanitarium | Adventure | ASC Games | 70 | 11/98 |
| Sign of the Sun | Adventure | Project 2 | 60 | 02/98 |
| Soulbringer | Rollenspiel | Gremlin Interactive | 69 | 07/00 |
| Star Trek: Der Aufstand | Adventure | Presto Studios | 66 | 01/00 |
| Starshoot | Action-Adventure | Infogrames | 53 | 04/99 |
| The Final Curse | Adventure | Microids | 58 | 01/00 |
| Amerzone | Adventure | Microids | 48 | 11/99 |
| Anstarra | Rollenspiel | Westka Entertainment | 40 | 07/00 |
| Atlan Zeitabenteuer | Adventure | Megasystems | 31 | 09/99 |
| Atlantis 2 | Adventure | Cryo Interactive | 46 | 03/00 |
| Birthright: Die dunkle Allianz | Rollenspiel | Sierra Studios | 62 | 11/97 |
| Corum 2 - Dark Lord | Rollenspiel | Nicom | 15 | 12/99 |
| Dark Side of the Moon | Interaktiver Spielfilm | Southpeak | 46 | 03/99 |
| Das Grab des Pharao | Adventure | Ravensburger Interactive | 60 | 04/98 |
| Days of Oblivion 2 | Adventure | Toygardens Media | 46 | 01/00 |
| Der Fluch der Azteken | Adventure | Cryo | 26 | 06/00 |
| Dracula Resurrection | Adventure | Microids | 59 | 04/00 |
| Dragonfire | Rollenspiel | Target Software | 45 | 10/00 |
| Dronyan | Rollenspiel | CDV | 40 | 09/98 |
| Faust | Adventure | Ariel Tribe | 43 | 12/99 |
| Granny | Adventure | Telstar | 58 | 03/98 |
| Hazard | Rollenspiel | Wizard Soft | 15 | 03/00 |
| König Artus | Adventure | Cryo | 34 | 02/01 |
| Lamentation Sword | Rollenspiel | Lomax | 39 | 04/99 |
| MetroPolice | Adventure | Virtual Xcitement | 41 | 01/99 |
| Obsidian | Adventure | Rocket Science | 51 | 01/98 |
| Reah | Adventure | Project 2 | 57 | 11/98 |
| Satanica | Action-Rollenspiel | Computerhouse | 46 | 04/00 |
| Sentient | Adventure | Psygnosis | 47 | 03/98 |
| Space Bar | Adventure | Rocket Science | 65 | 12/97 |

## Action

- **Action-Adventure** z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **3D-Action** z. B. Half-Life, Unreal Tournament
- **Flipper** z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump & Run** z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| Dark Project 2 - The Metal Age | Action-Adventure | Looking Glass | 91 | 05/00 |
| Dark Project: Der Meisterdieb | Action-Adventure | Looking Glass | 94 | 02/99 |
| Drakan | Action-Adventure | Surreal Software | 91 | 10/99 |
| Jedi Knight | 3D-Action | LucasArts | 93 | 12/97 |
| Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z) | 3D-Action | LucasArts | 93 | 04/98 |
| No One Lives Forever | 3D-Action | Monolith | 91 | 01/01 |
| Pro Pinball: Big Race USA | Flipper | Cunning Developements | 90 | 12/98 |
| ShadowMan | Action-Adventure | Iguana | 90 | 10/99 |
| Tomb Raider 3 | Action-Adventure | Core Design | 90 | 01/99 |
| Tomb Raider 4: The Last Revelation | Action-Adventure | Core Design | 91 | 01/00 |
| Unreal Tournament | 3D-Action | Epic Games | 92 | 09/99 |
| Wheel of Time | 3D-Action | Legend Entertainment | 90 | 04/00 |
| American McGee's Alice | Action-Adventure | Rogue Entertainment | 87 | 01/01 |

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| Battlezone 2 | Action-Strategie | Pandemic Studios | 86 | 12/99 |
| Counter-Strike 1.0 | Taktik-Shooter | Valve | 84 | 02/01 |
| Descent 3 | 3D-Action | Outrage Entertainment | 80 | 08/99 |
| Descent 3: Mercenary (Z) | 3D-Action | Outrage | 80 | 02/00 |
| Deus Ex | Action-Adventure | Ion Storm | 89 | 08/00 |
| DSV: The Fallen | Action | The Collective | 83 | 02/01 |
| Forsaken | 3D-Action | Probe Entertainment | 90 | 05/98 |
| Gex 3D: Enter the Gecko | Jump & Run | Crystal Dynamics | 89 | 07/98 |
| Grand Theft Auto | Action | DMA | 80 | 01/98 |
| Grand Theft Auto 2 | Action | Rockstar | 86 | 12/99 |
| Gunman | 3D-Action | Rewolf Software | 88 | 12/00 |
| Half-Life (deutsche Version) | 3D-Action | Valve | 91 | 12/98 |
| Half-Life: Opposing Force | 3D-Action | Valve | 89 | 01/00 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Action-Adventure | Ritual Entertainment | 82 | 11/00 |
| Heretic 2 | 3D-Action | Raven Software | 85 | 01/99 |
| Hitman: Codename 47 | 3D-Action | IO Interactive | 87 | 01/01 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | Action-Adventure | LucasArts | 80 | 04/00 |
| MDK 2 | Action-Adventure | Bioware | 87 | 07/00 |
| Oddworld: Abe's Exoddus | Jump & Run | Oddworld Inhabitants | 80 | 01/99 |
| Outcast | Action-Adventure | Appeal | 84 | 08/99 |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | Flipper | Cunning Developements | 82 | 02/00 |
| Project I.G.I. | Taktik-Shooter | Innerloop | 88 | 01/01 |
| Rainbow Six | Action-Strategie | Redstorm Entertainment | 86 | 11/98 |
| Rayman 2 - The Great Escape | Jump & Run | Ubi Soft | 88 | 12/99 |
| Requiem | 3D-Action | Cyclone Studios | 85 | 04/99 |
| Rogue Spear | Action | Redstorm Entertainment | 81 | 11/99 |
| Rune | Action-Adventure | Humanhead Studios | 83 | 12/00 |
| Star Trek: Voyager - Elite Force | 3D-Action | Raven Software | 85 | 10/00 |
| SWAT 3: Close Quarters Battle | Action-Strategie | Sierra Studios | 85 | 02/00 |
| System Shock 2 | Action-Adventure | Looking Glass | 89 | 10/99 |
| Tomb Raider: Die Chronik | Action-Adventure | Core Design | 81 | 01/01 |
| Sonic Trouble | Jump & Run | Ubi Soft | 81 | 01/00 |
| Turok 2: Seeds Of Evil | 3D-Action | Iguana | 83 | 02/99 |
| Unreal | 3D-Action | Epic Games | 92 | 08/98 |
| Unreal: Return to Na Pali | 3D-Action | Legend Entertainment | 83 | 08/99 |
| Wargasm | Action-Simulation | Digital Image Design | 66 | 01/99 |
| Addiction Pinball | Flipper | Team 17 | 86 | 03/98 |
| Airfix Dogfighter | Action | UDS | 78 | 12/01 |
| Aliens vs. Predator | 3D-Action | Rebellion | 79 | 05/99 |
| Balls of Steel | Flipper | Wildfire Studios | 80 | 02/98 |
| Blair Witch Vol. 2: Coffin Rock | Action-Adventure | Human Head | 74 | 01/01 |
| Blair Witch Volume One: Rustin Parr | Action-Adventure | Terminal Reality | 79 | 12/00 |
| Croc: Legend of the Gobbos | Jump & Run | Argonaut Software | 86 | 08/98 |
| Deathtrap Dungeon | Action-Adventure | Eidos Interactive | 82 | 07/98 |
| Deep Fighter | Action | Criterion Studios | 70 | 10/00 |
| Delta Force | Action-Strategie | NovaLogic | 79 | 12/98 |
| Delta Force: Land Warrior | 3D-Action | Novalogic | 76 | 02/00 |
| Die by the Sword | Action-Adventure | Treyarch Invention | 86 | 05/98 |
| Die by the Sword Add-On (Z) | Action-Adventure | Treyarch Invention | 78 | 01/99 |
| Disneys Tarzan | Jump & Run | Eurocom Entertainment | 70 | 05/00 |
| Donal Duck: Quack Attack | Jump & Run | Disney Interactive | 70 | 02/01 |
| Evolva | 3D-Action | Computer Artworks | 74 | 05/00 |
| Flying Heroes | 3D-Action | Illusion Softworks | 75 | 07/00 |
| Frogger | Jump & Run | SCEE Cambridge | 74 | 02/98 |
| Frogger 2 | Geschicklichkeit | Konami | 77 | 12/00 |
| Fur Fighters | 3D-Action | Bizarre Studios | 77 | 01/01 |
| Giants | 3D-Action | Planet Moon | 78 | 02/01 |
| Gifty - Ein Geschenk des Himmels | Action-Adventure | Cryo | 72 | 01/01 |
| G-Police | Weltraum-Action | Psygnosis | 89 | 11/97 |
| Grand Theft Auto: London 1969 (Z) | Action | DMA | 78 | 05/99 |
| H.E.D.Z. | Action | Vis Interactive | 80 | 11/98 |
| Heart of Darkness | Jump & Run | Amazing Studios | 80 | 08/98 |
| Hercules | Action | Disney Interactive | 78 | 12/97 |
| Hidden & Dangerous | Action-Strategie | Illusion Softworks | 79 | 09/99 |
| Incoming | Arcade-Action | Rage Software | 86 | 05/98 |
| Interstate 76 Nitro Riders (Z) | Action | Activision | 85 | 05/98 |
| Interstate 82 | Action | Activision | 76 | 03/00 |
| Jazz Jackrabbit 2 | Jump & Run | Epic Games | 84 | 04/98 |
| Judge Dredd Pinball | Flipper | Pin-Ball Games | 85 | 07/98 |
| Kiss: Psycho Circus | 3D-Action | Third Law | 74 | 09/00 |
| Links Extreme | Golfspiel | Access Software | 71 | 09/99 |
| Metal Gear Solid | Action | Konami | 79 | 12/00 |
| Micro Machines V3 | Rennspiel | Midway | 75 | 08/98 |
| Nerf Arena Blast | 3D-Action | Visionary | 77 | 03/00 |
| Nuclear Strike | Action | Electronic Arts | 75 | 01/98 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | Jump & Run | Oddworld Inhabitants | 79 | 01/98 |
| Outwars | Weltraum-Action | Single Trac | 86 | 06/98 |
| Overboard | Action | Psygnosis | 79 | 12/97 |
| Pandemonium 2 | Jump & Run | Crystal Dynamix | 81 | 06/98 |
| Rainbow Six: Covert Ops Essentials | Taktik-Shooter | Ubi Soft | 71 | 12/00 |
| Rainbow Six: Eagle Watch (Z) | Action-Strategie | Redstorm Entertainment | 79 | 04/99 |
| Rayman's World | Jump & Run | Ubi Soft | 70 | 12/97 |
| Recoil | Action | Zipper Interactive | 77 | 05/99 |
| Shogo: Mobile Armor Division | 3D-Action | Monolith | 72 | 12/98 |
| Soul Reaver - Legacy of Kain | Action-Adventure | Crystal Dynamix | 76 | 11/99 |
| Spec Ops | Action-Strategie | Zombie | 83 | 06/98 |
| Star Trek: Klingon Honor Guard | 3D-Action | MicroProse | 78 | 10/98 |
| Subculture | Action | Criterion Studios | 83 | 12/97 |
| Tomb Raider 2 | Action-Adventure | Core Design | 94 | 12/97 |
| TrickStyle | Rennspiel | Criterion Studios | 72 | 12/99 |
| Turok | 3D-Action | Iguana | 85 | 11/97 |
| Ultimate Race Pro | Rennspiel | Kalisto | 76 | 02/99 |
| Uprising | 3D-Echtzeitstrategie | Cyclone Studios | 84 | 01/98 |
| Uprising 2: Lead And Destroy | Action-Strategie | Cyclone Studios | 72 | 03/99 |
| V2000 | Action | Groller Interactive | 78 | 11/98 |
| A Bug's Life | Jump & Run | Disney Interactive | 51 | 34/98 |
| B-Hunter | Action | Midas | 52 | 02/00 |
| Breakout | Geschicklichkeit | Hasbro | 67 | 12/00 |
| Bust-A-Move | Action | Les Bird and Ruben Cabrera | 65 | 04/98 |
| Bust-A-Move 4 | Arcade | Cyberfront | 65 | 02/00 |
| Centipede | Arcade-Action | Hasbro Interactive | 54 | 01/99 |
| Chasm: The Rift | Arcade-Action | Action Forms Ltd. | 78 | 12/97 |
| Cold Blood | Action-Adventure | Revolution | 69 | 11/00 |
| Croc 2 | Jump & Run | Argonaut | 79 | 04/00 |
| Dakatana | 3D-Action | Ion Storm | 68 | 07/00 |
| Dark Rift | Action | Vic Tokai | 60 | 04/98 |
| Dethkarz | Rennspiel | Beam Software | 72 | 12/98 |
| Die Maffia | Action | Rebellion | 51 | 02/01 |
| Dino Crisis | Action-Adventure | Capcom | 65 | 08/00 |
| Earthworm Jim 3D | Jump & Run | VIS Interactive | 63 | 01/00 |
| Excessive Speed | Rennspiel | Chaos Works | 59 | 01/99 |
| Expendable | Action | Rage Software | 68 | 06/99 |
| Extreme-G 2 | Rennspiel | Probe Entertainment | 60 | 03/99 |
| Fighting Force | Action | Core Design | 60 | 05/98 |
| Force 21 | Action-Strategie | Redstorm Entertainment | 56 | 09/99 |
| Glover | Jump & Run | Interactive Studios | 60 | 02/99 |
| Hardwar | Weltraum-Action | Gremlin Interactive | 61 | 11/98 |
| Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z) | Rennspiel | Synetic | 83 | 12/97 |
| Hellboy | Action-Adventure | Cryo | 62 | 02/01 |
| Heli-Copter | Action | Drago Entertainment | 68 | 06/99 |
| Hexplore | Weltraum-Action | Hellvisions Productions | 71 | 07/98 |
| Infestation | Action | Frontier Developments | 58 | 09/00 |
| Invasion Deutschland | 3D-Action | Koch Media | 52 | 12/00 |
| M.I.A. Missing in Action | Action | Simis | 60 | 09/98 |
| Mageslayer | Action | Raven Software | 61 | 12/97 |
| Martian Gothic | Action-Adventure | Creative Reality | 64 | 07/00 |
| My Friend Koo | Action | ICE | 50 | 04/98 |
| POD - Back to Hell | Rennspiel | Ubi Soft | 50 | 03/98 |
| Puzzle Bobble | Arcade | Cyberfront | 65 | 12/99 |
| Resident Evil 3: Nemesis | Action-Adventure | Capcom | 59 | 12/00 |
| Rocket Jockey | Action | Rocket Science Games | 70 | 12/97 |
| Rogue Spear - Urban Operations | Action | Redstorm Entertainment | 69 | 06/00 |
| Rogue Squadron | Weltraum-Action | Factor 5 | 60 | 02/99 |
| Savage Arena | Action | Rage Software | 50 | 07/99 |
| Sentinel Returns | Action | Hookstone Productions | 62 | 08/98 |
| Shadow Master | Action | Hammerhead | 71 | 02/98 |
| Shadows of the Empire | 3D-Action | LucasArts | 77 | 11/97 |
| Sinistar Unleashed | Action | Game Fx | 68 | 11/99 |
| Skout | 3D-Action | Soft Enterprises | 63 | 10/99 |
| Slam Tilt Resurrection | Flipper | Ganymede | 52 | 06/00 |
| Slave Zero | Action | Infogrames | 61 | 03/00 |
| Small Soldiers | Action-Strategie | Dreamworks Interactive | 56 | 10/98 |
| Sonic R | Jump & Run | Sega PC | 54 | 12/98 |
| South Park | 3D-Action | Iguana | 65 | 06/99 |

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| South Park Rally | Rennspiel | Tantalus | 61 | 03/00 |
| Spearhead | Action-Strategie | MAK Technologies | 63 | 11/98 |
| Star Trek Pinball | Flipper | Interplay | 71 | 04/98 |
| Star Wars Episode I - Racer | Rennspiel | LucasArts | 68 | 07/99 |
| Tellurian Defence | Weltraum-Action | Psygnosis | 56 | 10/98 |
| The Reap | Action | Housemarque | 70 | 01/98 |
| Timeline | Action-Adventure | Eidos Interactive | 61 | 12/01 |
| Toshinden 2 | Action | Fujitsu | 67 | 07/98 |
| Tread Marks | 3D-Action | Longbow Digital | 53 | 04/00 |
| Tunguska | Action | Project 2 | 57 | 03/99 |
| Vangers: One for the Road | Action | K-D Lab | 56 | 09/98 |
| Virus | 3D-Action | Kidsm Multimedia Ltd | 62 | 12/97 |
| Vyruz | Ballerspiel | C4W | 59 | 02/01 |
| Wild Metal Country | Action | CMA | 55 | 03/99 |
| 3D Pinball: Nasical | Flipper | Dynamix | 43 | 01/99 |
| Alarm für Cobra 11 | Rennspiel | VCC | 20 | 02/01 |
| Adrenix | Action | Digital Dialect | 41 | 09/98 |
| Alien Earth | Action | Playmates Interactive | 42 | 09/98 |
| Army Men - Air Tactics | Action | 3DO | 45 | 07/00 |
| Asteroids | Arcade-Action | Syrox Developments | 38 | 01/99 |
| Barrage | Action | Mango Grits | 65 | 11/98 |
| Big Brother - The Game | Geschicklichkeit | Lost Boys | 10 | 06/00 |
| Chicken Run | Action-Adventure | Blitz Games | 35 | 02/01 |
| Die Original Moorhuhnjagd | Action | Phenomedia | - | 07/00 |
| Die Rache der Sumpfhühner | Action | Koch Media | 17 | 06/00 |
| Die Rache der Sumpfhühner 2 | Action | Koch Media | 10 | 12/00 |
| Disney's verrückte Spielesammlung | Action | Disney Interactive | 35 | 06/00 |
| Future Cop LAPD | Arcade-Action | Electronic Arts | 49 | 03/99 |
| Hugo 6 | Action | ITE Media | 15 | 01/01 |
| Hugo XL | Jump & Run | ITE | 28 | 09/99 |
| Killer Loop | Rennspiel | VCC | 24 | 02/00 |
| Lander | Weltraum-Action | Psygnosis | 39 | 05/99 |
| Lode Runner 2 | Arcade-Action | Presage Software | 40 | 12/98 |
| Madtrax | Rennspiel | Project 2 | 47 | 04/99 |
| Men in Black | Adventure | Gigawatt Studios | 52 | 04/98 |
| Moorhuhn 2 | Action | Phenomedia | 13 | 11/00 |
| Motorhead | Rennspiel | Digital Illusions | 46 | 06/98 |
| Pieep! | Geschicklichkeit | United Software | 3 | 03/00 |
| Plane Crazy | Rennspiel | Inner Workings Ltd | 47 | 06/98 |
| Pong | Arcade | Atari | 26 | 12/99 |
| Pulleralarm | Geschicklichkeit | Westka | 25 | 01/01 |
| Road Wars | Rennspiel | Swing! | 31 | 10/00 |
| S.C.A.R.S. | Rennspiel | Ubi Soft | 42 | 02/99 |
| Space Invaders | Arcade | Z-Axis | 34 | 12/99 |
| Stratosphere - Conquest of the Skies | Weltraum-Action | Kodiak Interactive | 40 | 10/98 |
| Superball | Arcade-Action | Software 2000 | 9 | 01/01 |
| The Atari Collection | Arcade-Action | GT Interactive | 36 | 10/99 |
| The Grinch | Action-Adventure | Konami | 34 | 02/01 |
| Tiny Tiger | Jump & Run | United Software | 26 | 12/99 |
| Typing of the Dead | Action | Smilebit | 32 | 02/01 |
| Woody Woodpecker Racing | Rennspiel | Konami | 20 | 02/01 |

## Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Wing Commander Prophecy | Weltraum-Action | Origin | 93 | 02/98 |
| Armored Fist 3 | Panzersimulation | NovaLogic | 81 | 12/99 |
| B-17 Flying Fortress 2 | Flugsimulation | Wayward Design | 67 | 01/01 |
| Comanche Gold | Hubschraubersimulation | NovaLogic | 92 | 07/98 |
| Combat Flight Simulator 2 | Flugsimulation | Microsoft | 86 | 12/00 |
| Conflict: Freespace - The Great War | Weltraum-Action | Volition Inc. | 86 | 08/98 |
| Crimson Skies | Flugsimulation | Zipper Interactive | 83 | 11/00 |
| Flight Simulator 2000 | Zivile Flugsimulation | Microsoft | 80 | 11/99 |
| Freespace 2 | Weltraum-Action | Volition Inc. | 84 | 01/00 |
| Gunship! | Hubschraubersimulation | MicroProse | 85 | 05/00 |
| M1 Tank Platoon 2 | Panzersimulation | MicroProse | 84 | 05/98 |
| MechWarrior 3 | Kampfroboter-simulation | Zipper Interactive | 82 | 07/99 |
| MechWarrior 4: Vengeance | Kampfroboter-simulation | FASA Interactive | 85 | 01/01 |
| MiG Alley | Flugsimulation | Rowan | 80 | 09/99 |
| Panzer Elite | Panzersimulation | Wings Simulations | 83 | 11/99 |
| Red Baron 2 | Flugsimulation | Dynamix | 86 | 02/98 |
| Starlancer | Weltraum-Action | Digital Anvil | 84 | 06/00 |
| Tachyon - The Fringe | Weltraum-Action | NovaLogic | 80 | 07/00 |
| Total Air War | Flugsimulation | Digital Image Design | 87 | 11/98 |
| USAF | Flugsimulation | James Combat Simulations | 80 | 02/00 |
| X: Beyond the Frontier | Weltraum-Action | Egosoft | 87 | 08/99 |
| X-Wing Alliance | Weltraum-Action | Totally Games | 88 | 05/99 |
| Adlertag | Flugsimulation | Empire | 71 | 02/01 |
| Armored Fist 2 | Panzersimulation | NovaLogic | 85 | 12/97 |
| Combat Flight Simulator | Flugsimulation | Microsoft | 70 | 12/98 |
| Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum | Hubschraubersimulation | Razor Works | 72 | 05/00 |
| European Air War | Flugsimulation | MicroProse | 70 | 01/99 |
| F-16 Aggressor | Flugsimulation | General Simulations Inc. | 73 | 05/99 |
| F-16 Multirole Fighter | Flugsimulation | NovaLogic | 72 | 11/98 |
| F-22 Lightning 3 | Flugsimulation | NovaLogic | 78 | 09/99 |
| F-22 Raptor | Flugsimulation | NovaLogic | 86 | 02/98 |
| F-22: Red Sea Operations (Z) | Flugsimulation | Digital Image Design | 72 | 08/98 |
| Falcon 4.0 | Flugsimulation | MicroProse | 77 | 03/99 |
| Flanker 2.0 | Flugsimulation | Eagle Dynamics | 70 | 02/00 |
| Fly! | Zivile Flugsimulation | Terminal Reality | 70 | 09/99 |
| Flying Corps Gold | Flugsimulation | Rowan | 85 | 01/98 |
| Flying Saucer | UFO-Simulation | Postlinear | 75 | 05/98 |
| Heavy Gear | Kampfroboter-simulation | Activision | 74 | 01/98 |
| Heavy Gear 2 | Kampfroboter-simulation | Activision | 76 | 08/99 |
| Jane's F-15 | Flugsimulation | Jane's Combat Simulations | 82 | 06/98 |
| Joint Strike Fighter | Flugsimulation | Innerloop | 86 | 11/97 |
| KA-52 Team Alligator | Hubschraubersimulation | Simis | 78 | 02/00 |
| Longbow 2 | Hubschraubersimulation | Jane's Combat Simulations | 79 | 01/99 |
| MiG-29 Fulcrum | Flugsimulation | NovaLogic | 72 | 11/98 |
| Sabre Ace - Konflikt über Korea | Flugsimulation | Eagle Interactive | 72 | 08/98 |
| Starfleet Academy Mission-CD (Z) | Weltraum-Action | Interplay | 85 | 07/99 |
| Starsiege | Kampfroboter-simulation | Dynamix | 75 | 05/99 |
| X-Tension (Z) | Weltraum-Action | Egosoft | 79 | 09/00 |
| AH-1 | Hubschrauber-simulation | Pixel Multimedia | 72 | 12/97 |
| Apache Havoc | Hubschrauber-simulation | Razorworks Studios | 65 | 02/99 |
| F-22 Air Dominance Fighter | Flugsimulation | Digital Image Design | 87 | 01/98 |
| Flight Simulator 98 | Zivile Flugsimulation | Microsoft | 72 | 12/97 |
| Flight Unlimited 2 | Zivile Flugsimulation | Looking Glass | 66 | 03/98 |
| Flight Unlimited 3 | Zivile Flugsimulation | Looking Glass | 60 | 12/99 |
| Hangsim | Flugsimulation | Wideo Publishing | 55 | 02/00 |
| IF/A-18 E | Flugsimulation | Interactive Magic | 62 | 11/98 |
| Israeli Air Force | Flugsimulation | Jane's Combat Simulations | 68 | 11/98 |
| I-War | Weltraum-Action | Particle Systems | 89 | 01/98 |
| I-War: Special Edition | Weltraum-Action | Particle Systems | 66 | 12/99 |
| Jet Fighter 4 | Flugsimulation | Mission Studios | 56 | 01/01 |
| Klingon Academy | Weltraum-Action | 14 Degrees East | 69 | 09/00 |
| Nations WWII Fighter Command | Flugsimulation | Psygnosis | 53 | 11/99 |
| Panzer Commander | Panzersimulation | Ultimation Inc. | 69 | 07/98 |
| Search and Rescue 2 | Flugsimulation | Interactive Vision | 57 | 10/00 |
| Silent Hunter Commander Edition | U-Boot-Simulation | Aegis Electronic Entertainment | 79 | 05/98 |
| Team Apache | Hubschraubersimulation | Simis | 73 | 09/98 |
| Top Gun: Hornet's Nest | Flugsimulation | Zipper Interactive | 62 | 03/99 |
| WWII Fighters | Flugsimulation | Jane's Combat Simulations | 66 | 02/99 |
| Xenocrazy | Weltraum-Action | Glass Ghost | 69 | 07/98 |
| X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z) | Weltraum-Action | Totally Games | 70 | 02/98 |
| Aquarium | Aquariumsimulation | 9003inc | 35 | 02/99 |
| Fighter Squadron | Flugsimulation | Parsoft Interactive | 55 | 04/99 |
| Jagdverband 44 | Flugsimulation | Hammer Techn. | 0 | 11/00 |
| Luftwaffe Commander | Flugsimulation | Eagle Interactive | 41 | 05/99 |
| Pacific Warriors | Action-Simulation | Swing! | 45 | 12/00 |
| Phoenix | Weltraum-Action | Team 17 | 55 | 01/00 |
| Pro Pilot | Zivile Flugsimulation | Dynamix | 58 | 09/98 |
| Pro Pilot 99 | Zivile Flugsimulation | Dynamix | 52 | 02/99 |
| Stealthreaper 2020 | Flugsimulation | EDC International Corp. | 52 | 04/98 |
| Virtual Skipper | Segel-Simulation | Duran | 44 | 06/00 |

## Sport & Rennspiel

- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Driver | Rennspiel | Reflections Interactive | 90 | 11/99 |
| FIFA 2000 | Fußball-Simulation | EA Sports | 92 | 12/99 |
| FIFA 99 | Fußball-Simulation | EA Sports | 91 | 01/99 |
| Frankreich 98: Die Fußball-WM | Fußball-Simulation | EA Sports | 94 | 06/98 |

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| Grand Prix Legends | Formel-1-Simulation | Papyrus | 92 | 11/98 |
| Links 2001 | Sportspiel | Microsoft | 90 | 01/01 |
| NBA Live 2000 | Basketball-Simulation | EA Sports | 91 | 01/00 |
| NBA Live 99 | Basketball-Simulation | EA Sports | 93 | 01/99 |
| Need for Speed: Porsche | Rennspiel | Electronic Arts | 90 | 05/00 |
| NHL 2000 | Eishockey-Simulation | EA Sports | 90 | 11/99 |
| NHL 2001 | Eishockey-Simulation | EA Sports | 90 | 12/00 |
| NHL 99 | Eishockey-Simulation | EA Sports | 94 | 12/98 |
| CART Precision Racing | Carl-Simulation | Terminal Reality | 87 | 08/99 |
| Colin McRae Rally | Rallye-Simulation | Codemasters | 87 | 10/98 |
| Colin McRae Rally 2.0 | Rennspiel | Codemasters | 87 | 01/01 |
| Edgar Torronteras' Extreme Biker | Motocrossspiel | Delous Studios | 83 | 12/99 |
| Euro 2000 | Fußball-Simulation | EA Sports | 81 | 07/00 |
| F1 2000 | Formel-1-Simulation | EA Sports | 80 | 06/00 |
| F1 Racing Simulation | Formel-1-Simulation | Ubi Soft | 95 | 01/99 |
| FIFA 2001 | Fußball-Simulation | EA Sports | 86 | 01/01 |
| FIFA 98: Die WM Qualifikation | Fußball-Simulation | EA Sports | 93 | 01/98 |
| GP 500 | Motorrad-Simulation | Beam Software | 83 | 10/99 |
| Grand Prix 3 | Formel-1-Simulation | MicroProse | 86 | 09/00 |
| Kaiser Total | Rennspiel | Xpiral | 82 | 04/00 |
| Links LS 2000 | Golfsimulation | Access | 89 | 01/00 |
| Links LS 99 | Golfsimulation | Access | 89 | 08/99 |
| Madden NFL 2001 | Sportsimulation | EA Sports | 87 | 12/00 |
| Madden NFL 99 | Football-Simulation | EA Sports | 83 | 02/99 |
| Mercedes-Benz Truck Racing | Rennsimulation | Synetic | 82 | 11/00 |
| Midtown Madness | Rennspiel | Angel Studios | 93 | 07/99 |
| Motocross Madness 2 | Motocross-Simulation | Rainbow Studios | 84 | 06/00 |
| N.I.C.E. 2 | Rennspiel | Synetic | 87 | 12/98 |
| NBA Live 98 | Basketball-Simulation | EA Sports | 90 | 01/98 |
| Need for Speed 3 | Rennspiel | Electronic Arts | 89 | 11/98 |
| Need for Speed 4 | Rennspiel | Electronic Arts | 84 | 08/99 |
| NHL 98 | Eishockey-Simulation | EA Sports | 93 | 11/97 |
| Pro Rally 2001 | Rennspiel | Ubi Soft | 86 | 01/01 |
| Racing Simulation 2 | Formel-1-Simulation | Ubi Soft | 91 | 11/98 |
| Rally Championship Edition 2000 | Rallye-Simulation | Magnetic Fields | 86 | 01/00 |
| Rally Masters - Race of Champions | Rallye-Simulation | Digital Illusions | 80 | 06/00 |
| Re-Volt | Rennspiel | Acclaim Studios London | 86 | 10/99 |
| Sega Rally 2 | Rallye-Simulation | Sega PC | 80 | 12/99 |
| Superbike 2000 | Motorrad-Simulation | Milestone | 87 | 04/00 |
| Superbike 2001 | Rennsimulation | EA Sports | 87 | 12/00 |
| Superbike World Championship | Motorrad-Simulation | Milestone | 86 | 04/99 |
| Supreme Snowboarding | Snowboard-Simulation | Housemarque | 64 | 01/00 |
| Tiger Woods 99 | Golfsimulation | EA Sports | 87 | 11/98 |
| Tony Hawk's Pro Skater | Sportspiel | Neversoft | 84 | 01/01 |
| Virtual Pool 3 | Billard-Simulation | Celeris | 87 | 02/01 |
| Actua Ice Hockey 2 | Eishockey-Simulation | Gremlin | 72 | 01/99 |
| Actua Pool | Billard-Simulation | Gremlin | 77 | 03/99 |
| Bundesliga Stars 2000 | Fußball-Simulation | EA Sports | 78 | 09/99 |
| Bundesliga Stars 2001 | Sportspiel | EA Sports | 75 | 11/00 |
| Castrol Honda Superbike World Championship | Motorrad-Simulation | Teque Interactive | 74 | 08/98 |
| Demolition Racer | Rennspiel | Pitbull Syndicate | 71 | 02/00 |
| Die 24 Stunden von Le Mans | Rennsimulation | Eutechnyx | 74 | 02/00 |
| DSF Golf 99 | Golfsimulation | Sierra Sports | 70 | 09/99 |
| F1 Championship Season 2000 | Rennsimulation | EA Sports | 70 | 02/01 |
| F1 World Grand Prix | Formel-1-Simulation | Lankhor | 67 | 07/00 |
| Formel 1 97 | Formel-1-Rennspiel | Bizarre Creations | 85 | 04/98 |
| Formel Eins 99 | Formel-1-Simulation | Studio 33 | 70 | 02/00 |
| Fußball International 2000 | Fußball-Simulation | Rage | 74 | 11/99 |
| Insane | Rennspiel | Invictus | 79 | 12/00 |
| Jack Nicklaus Golf: Golden Bear Challenge | Golfsimulation | Hypnos Entertainment | 74 | 06/99 |
| Jeff Gordon Racing | Rennspiel | Real Sports | 76 | 08/99 |
| Madden NFL 2000 | Football-Simulation | EA Sports | 70 | 12/99 |
| Madden NFL 98 | Football-Simulation | EA Sports | 87 | 01/98 |
| Midtown Madness 2 | Rennspiel | Angel Studios | 78 | 12/00 |
| Moto Racer 2 | Motorrad-Rennspiel | Delphine | 79 | 01/99 |
| Motocross Madness | Motocross-Simulation | Rainbow Studios | 87 | 10/98 |
| MTV Sports Skateboarding | Sportspiel | THQ | 78 | 12/00 |
| N.I.C.E. 2: Tune up (Z) | Rennspiel | Synetic | 77 | 07/99 |
| NBA Basketball 2000 | Basketball-Simulation | Radical Entertainment | 72 | 12/99 |
| Official Formula One Racing | Formel-1-Simulation | Lankhor | 77 | 09/99 |
| PGA Championship Golf 2000 | Sportspiel | Sierra Sports | 78 | 10/00 |
| Powerpoint | Billard-Simulation | Data Becker | 72 | 06/99 |
| Redline Racer | Rennspiel | Criterion Studios | 79 | 05/98 |
| Rollcage | Rennspiel | Attention to Detail | 74 | 04/99 |
| Rollcage Stage 2 | Rennspiel | Psygnosis | 71 | 06/00 |
| Speed Busters | Rennspiel | Ubi Soft | 78 | 02/99 |
| Sports Car GT | Rennsimulation | Image Space Inc. | 71 | 07/99 |
| Super Hartung | Cart-Simulation | Interactive Entertainment | 72 | 07/00 |
| Sydney 2000 | Sportspiel | Eidos | 71 | 10/00 |
| Tiger Woods 2000 | Golfsimulation | Rainbow Studios | 77 | 07/00 |
| Tiger Woods PGA Tour 2001 | Golfsimulation | Headgate Studios | 75 | 02/01 |
| TOCA 2 | Rennsimulation | Codemasters | 79 | 05/99 |
| TOCA Touring Car Championship | Rennsimulation | Codemasters | 85 | 01/98 |
| UEFA Champions League | Fußball-Simulation | Eidos | 72 | 06/99 |
| UEFA Champions League 99/2000 | Fußball-Simulation | Silicon Dreams | 71 | 05/00 |
| Viva Football | Fußball-Simulation | Virgin | 78 | 05/99 |
| V-Rally | Rennspiel | Eden Studios | 71 | 06/99 |
| 4x4 Evolution | Rennspiel | Terminal Reality | 67 | 01/01 |
| Actua Soccer | Fußball-Simulation | Gremlin | 68 | 04/99 |
| Actua Soccer 2 | Fußball-Simulation | Gremlin | 72 | 01/98 |
| Actua Tennis | Tennis Simulation | Gremlin | 70 | 12/98 |
| Andretti Racing | Rennsimulation | Stormfront Studios | 71 | 01/99 |
| Autobahn Raser | Rennspiel | Davilex | 60 | 07/98 |
| Autobahn Raser 2 | Rennspiel | Davilex | 69 | 12/99 |
| Baseball Edition 2000 | Baseball-Simulation | Interplay Sports | 56 | 07/99 |
| Bleifuß Off Road | Rennspiel | Clever's | 69 | 01/01 |
| Bleifuß Rally | Rennspiel | Milestone | 81 | 01/98 |
| Carmageddon TDR 2000 | Rennspiel | Torus Games | 86 | 11/00 |
| Castrol Honda Superbike 2000 | Rennspiel | Teque Interactive | 66 | 10/99 |
| Clash | Rennspiel | Accolade | 69 | 07/98 |
| Daytona USA Deluxe | Rennspiel | Sega PC | 62 | 12/97 |
| Dirt Track Racing: Europe | Rennspiel | Rage | 62 | 01/01 |
| Dirt Track Racing: Sprint Cars | Rennspiel | Rage | 62 | 01/01 |
| DSF Fußball | Fußball-Simulation | Sierra Sports | 70 | 12/97 |
| DSF Ultimate Golf | Golfsimulation | Vertex | 54 | 08/00 |
| Ford Racing | Rennspiel | Elite Systems | 62 | 02/00 |
| Grand Prix 500 ccm | Motorrad-Simulation | Ascaron | 70 | 12/98 |
| Grand Touring | Rennsimulation | Empire | 66 | 02/99 |
| Indy Racing | IndyCar-Simulation | ABC Interactive | 75 | 07/98 |
| International Rally Championship | Rennsimulation | Strange Entertainment | 80 | 12/97 |
| Jack Nicklaus Golf 5 | Golfsimulation | Eclipse | 67 | 03/98 |
| Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 | Formel-1-Rennspiel | Midas Interactive | 71 | 10/98 |
| K.O. Boxing | Boxsimulation | Data Becker | 63 | 09/99 |
| Kick Off 98 | Fußball-Simulation | Anco | 61 | 01/98 |
| Manx TT | Motorrad-Rennspiel | Sega PC | 65 | 12/97 |
| Microsoft Golf 1998 Edition | Golfsimulation | Friendly Software | 69 | 08/98 |
| Microsoft Golf 99 | Golfsimulation | Friendly Software | 62 | 06/99 |
| Monster Truck Madness 2 | Rennspiel | Terminal Reality | 71 | 06/98 |
| Motocross Mania | Rennspiel | Delous | 58 | 01/01 |
| NASCAR Racing 1999 Edition | NASCAR-Simulation | Papyrus | 68 | 02/99 |
| NASCAR Racing 3 | NASCAR-Simulation | Papyrus | 55 | 12/99 |
| NBA Action 98 | Basketball-Simulation | Sega Sports | 80 | 03/98 |
| NBA Inside Drive 2000 | Basketball-Simulation | High Voltage Software | 67 | 10/99 |
| Need for Speed 2 Special Edition | Rennspiel | Electronic Arts | 60 | 12/97 |
| NHL Championship 2000 | Eishockey-Simulation | Radical Entertainment | 52 | 12/99 |
| Powerboat Racing | Powerboat-Rennspiel | Promethean Designs | 68 | 04/99 |
| Powerslide | Rennspiel | Ratbag | 68 | 01/99 |
| Pro 18 Golf | Golfsimulation | Psygnosis | 64 | 04/99 |
| Puma Street Soccer | Fußball-Simulation | Sunsoft | 63 | 09/99 |
| Renegade Racers | Rennspiel | Promethean Designs | 68 | 04/00 |
| RTL Skispringen Herausf. 2001 | Sportspiel | VCC | 69 | 02/01 |
| Roland Garros 2000 | Tennis Simulation | Cryo Interactive | 66 | 08/00 |
| Sega Touring Car Championship | Rennsimulation | Sega PC | 79 | 03/98 |
| Sensible Soccer WM-Edition | Fußball-Simulation | Sensible Software | 60 | 06/98 |
| Speedboat Attack | Rennspiel | TwinEdt | 75 | 12/97 |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | Motorrad-Rennspiel | Criterion Studios | 69 | 07/00 |
| The Dukes of Hazzard | Rennspiel | SouthPeak Interactive | 57 | 09/00 |
| The Golf Pro | Golfsimulation | Empire | 76 | 05/98 |
| Triple Play 99 | Baseball-Simulation | Electronic Arts | 71 | 03/98 |
| Unlimited Racer | Rennspiel | Davilex | 68 | 07/00 |
| Virtual Pool 2 | Billard-Simulation | VR Sports | 89 | 12/97 |
| VR Baseball 2000 | Baseball-Simulation | VR Sports | 65 | 02/99 |
| V-Rally 2: Expert Edition | Rennspiel | Eden | 68 | 12/00 |
| World League Soccer 98 | Fußball-Simulation | Silicon Dreams | 73 | 07/98 |
| Actua Golf 2 | Golfsimulation | Gremlin | 51 | 05/98 |
| Autobahn Raser 3 | Rennspiel | Davilex | 41 | 01/01 |
| Baseball 3D 1998 | Baseball-Simulation | WizBang! Software | 58 | 09/98 |
| Boss Rally | Rennspiel | Boss Game Studios | 48 | 07/99 |
| Brian Lara Cricket | Knickel-Simulation | Codemasters | 36 | 05/99 |
| Buggy | Rennspiel | Gremlin | 46 | 01/99 |
| Deutschland Europameister 2000 | Fußball-Simulation | Davilex | 19 | 07/00 |
| DSF All Star Tennis 2000 | Tennis-Simulation | Aqua Pacific | 24 | 09/00 |
| DSF Fußball 98 | Fußball-Simulation | Sierra Sports | 46 | 04/98 |
| Fußball 2000 | Sportspiel | Swing! | 28 | 12/00 |
| Game, Net & Match | Tennis-Simulation | Blue Byte | 55 | 07/98 |

# Wühltisch

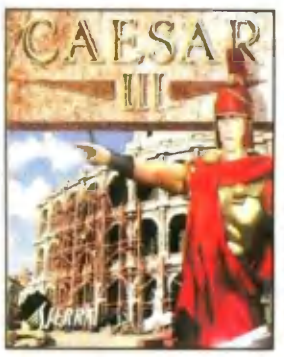
Klassiker zum Schnäppchenpreis

### MechWarrior 3

**Entwickler:** Zipper Interactive
**Anbieter:** ak Tronic
**Preis:** Ca. DM 20,-
**Besonderheiten:** Komplett deutsche Version der gelungenen Battletech-Saga.
**Test:** PC Games 07/99, 82%
**Preis-Leistung:** Gut

**Allgemeines:** Die tonnenschwere Kampfroboter-Simulation gehört auch nach Erscheinen des vierten Teils nicht zum alten Eisen. Gelungene Synchronisation!

### Caesar 3




**Entwickler:** Impressions
**Anbieter:** ak Tronic
**Preis:** Ca. DM 20,-
**Besonderheiten:** Komplett in Deutsch. Äußerst gelungene Synchronisation.
**Test:** PC Games 12/98, 83%
**Preis-Leistung:** Gut

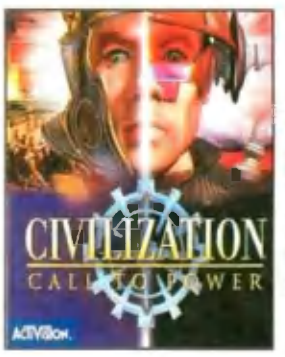
**Allgemeines:** Der Vorgänger von *Kleopatra* und *Zeus* begeistert auch heute noch. Punktabzug gibt's für den heftigen Schwierigkeitsgrad und fehlende Mehrspieleroption.

### Civilization 2 Test of Time

**Entwickler:** MicroProse
**Anbieter:** ak Tronic
**Preis:** Ca. DM 20,-
**Besonderheiten:** Erweiterte Fassung des Sid-Meier-Oldies. Nur für Fans ein Pflichtkauf.
**Test:** PC Games 11/99, 79%
**Preis-Leistung:** Befriedigend

**Allgemeines:** Trotz Zusatzszenarien und neu gestalteter Oberfläche kommt dieser Teil der *Civilization*-Reihe nicht an das exzellente *Call to Power* heran.

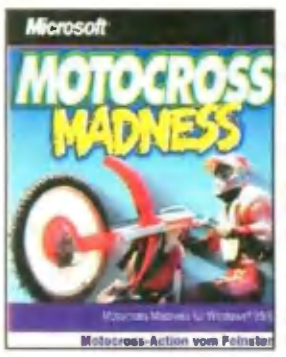
### Civilization: Call to Power




**Entwickler:** Activision
**Anbieter:** ak Tronic
**Preis:** Ca. DM 20,-
**Besonderheiten:** Komplett in Deutsch. Die derzeit beste *Civ*-Version für kleines Geld.
**Test:** PC Games 05/99, 91%
**Preis-Leistung:** Gut

**Allgemeines:** Großartige Neuauflage des bewährten *Civilization*-Spielprinzips, die sich auch vor der aktuellen Konkurrenz nicht verstecken muss.

### Motocross Madness




**Entwickler:** Microsoft
**Anbieter:** ak Tronic
**Preis:** Ca. DM 20,-
**Besonderheiten:** Nicht mehr ganz frischer Offroad-Racer. Abwechslungsreiche Spielmodi.
**Test:** PC Games 10/98, 87%
**Preis-Leistung:** Befriedigend

**Allgemeines:** Technisch ist die Motorradsimulation nicht mehr auf der Höhe der Zeit, macht aber immer noch Spaß. Wer den Nachfolger noch nicht hat, greift zu.

# Abgepackt

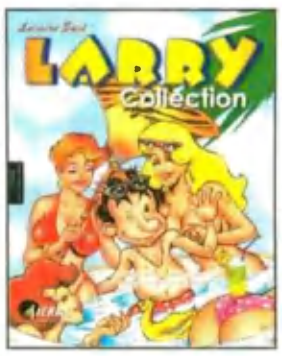
Neue Compilations im Überblick

## Legendary Lords

**Entwickler:** Impressions Games
**Anbieter:** Havas Interactive
**Preis:** Ca. DM 50,-
**Besonderheiten:** Mehrere Strategieklassiker im Dreierpack. Komplett in Deutsch.
**Test:** -
**Preis-Leistung:** Befriedigend

**Allgemeines:** Enthält *Lords of Magic - Special Edition*, dessen Add-on *Legenden aus Urak*, *Lords of the Realm*, *Lords of the Realm 2* und dessen Add-on *Siege Pack*.

## Larry Collection




**Entwickler:** Sierra
**Anbieter:** Havas Interactive
**Preis:** Ca. DM 50,-
**Besonderheiten:** Inklusive diverser schlüpfriger Programme für den Büroalltag.
**Test:** -
**Preis-Leistung:** Sehr Gut

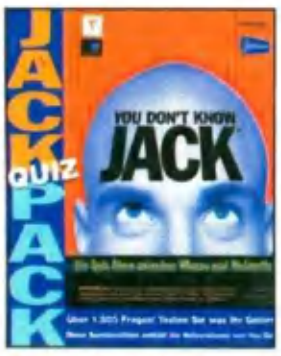
**Allgemeines:** Das Paket umfasst alle Adventures der *Leisure Suit Larry*-Serie (Folge 1 bis 7) sowie die Glücks- und Kartenspiel-Sammlung *Larry's Casino*.

## Rogue Spear Platinum Pack

**Entwickler:** Red Storm
**Anbieter:** Ubi Soft
**Preis:** Ca. DM 100,-
**Besonderheiten:** Enthält das Originalprogramm *Rogue Spear* und das Add-on *Urban Ops*.
**Test:** -
**Preis-Leistung:** Ausreichend

**Allgemeines:** Das Platinum Pack enthält den genialen Taktik-Shooter und das wenig umfangreiche Add-on *Urban Ops*. Angesichts des hohen Preises nur für Fans empfehlenswert.

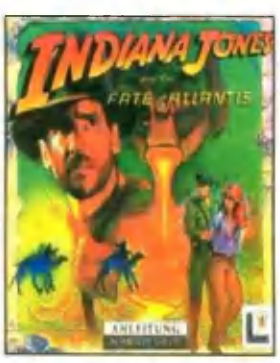
## You don't know Jack Quiz Pack




**Entwickler:** Jellyvision
**Anbieter:** Take 2
**Preis:** Ca. DM 50,-
**Besonderheiten:** Die beiden ersten Teile des abgedrehten Quiz' im Doppelpack.
**Test:** -
**Preis-Leistung:** Gut

**Allgemeines:** Wer braucht schon *Wer wird Millionär?* Das genial synchronisierte Ratespiel zwischen Wissen und Wahnsinn steckt die RTL-Show locker in die Tasche.

## Indiana Jones and the Fate of Atlantis




**Entwickler:** LucasArts
**Anbieter:** ak Tronic
**Preis:** Ca. DM 20,-
**Besonderheiten:** Komplett in Deutsch. Diskettenversion ohne gesprochene Dialoge.
**Test:** -
**Preis-Leistung:** Ausreichend

**Allgemeines:** *Indiana Jones 4* ist zweifellos eines der besten Adventures aller Zeiten. Leider befindet sich auf der CD nur die reguläre Version ohne Sprachausgabe - zu teuer!

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| Golden Goal 98 | Fußball-Simulation | Take 2 | 50 | 08/98 |
| Hot Wheels - Stunt Driver | Rennspiel | Semi Logic | 43 | 04/00 |
| LKW Raser | Rennspiel | SoftLab | 36 | 08/99 |
| Minigolf Deluxe | Minigolf-Simulation | Sierra Studios | 47 | 12/98 |
| Nascar Revolution | NASCAR-Simulation | Electronic Arts | 57 | 05/99 |
| NFL Blitz | Football-Simulation | GT Interactive | 39 | 12/98 |
| Pro Boarder | Snowboard-Simulation | EA Sports | 45 | 02/99 |
| Pro Bodyboarding | Sportspiel | Swing! | 23 | 12/00 |
| Roland Garros French Open - Paris 1999 | Tennis-Simulation | Carapace | 44 | 03/00 |
| Sikspaine Honda Supercross GP | Rennsimulation | The Dawn | 42 | 04/00 |
| Skispringen 2000 | Skisprung-Simulation | VCC Entertainment | 34 | 03/00 |
| Snow Wave Avalanche | Snowboard-Simulation | Midas Interactive | 50 | 03/99 |
| SODA Off-Road Racing | Rallye-Simulation | Papyrus | 60 | 02/98 |
| Street Luge Racing | Rennspiel | Fusion Interactive | 38 | 06/00 |
| Strongman Competition | Sportspiel | Cat Daddy Games | 19 | 06/00 |
| Super Taxi Driver | Rennspiel | Aludra | 32 | 06/01 |
| Test Drive 4 | Rennspiel | Pitbull Syndicate | 73 | 02/98 |
| Test Drive 4x4 | Offroad-Simulation | Pitbull Syndicate | 43 | 02/99 |
| Test Drive 5 | Rennspiel | Pitbull Syndicate | 63 | 02/99 |
| Test Drive 6 | Rennsimulation | Pitbull Syndicate | 66 | 02/00 |
| Test Drive Off-Road 3 | Rennspiel | Pitbull Syndicate | 23 | 02/00 |
| Thrust, Twist & Turn | Rennspiel | Carls Entertainment | 45 | 07/99 |
| UEFA Champions League 95/96 | Fußball-Simulation | Philips Media | 44 | 07/99 |

## Strategie

- **Echtzeitstrategie** z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| Age of Empires 2: Age of Kings | Echtzeitstrategie | Ensemble Studios | 92 | 11/99 |
| Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt | Aufbaustrategie | Sunflowers | 91 | 05/99 |
| Civilization: Call to Power | Rundenstrategie | Activision | 91 | 05/99 |
| Commandos | Echtzeittaktik | Pyro Studios | 91 | 07/98 |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z) | Echtzeittaktik | Pyro Studios | 92 | 05/99 |
| Die Sims | Aufbaustrategie | Maxis | 90 | 03/00 |
| Die Sims: Das volle Leben | Strategie | Maxis | 90 | 10/00 |
| Dungeon Keeper 2 | Echtzeitstrategie | Bullfrog | 90 | 08/99 |
| Earth 2150 | Echtzeitstrategie | TopWare | 92 | 12/99 |
| Earth 2150 2.0 | Echtzeitstrategie | TopWare | 92 | 06/00 |
| Jagged Alliance 2 | Rundenstrategie | Sir-Tech | 90 | 06/99 |
| StarCraft | Echtzeitstrategie | Blizzard | 90 | 06/98 |
| Age of Empires 2: The Conquerors | Echtzeitstrategie | Ensemble Studios | 86 | 10/00 |
| Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z) | Echtzeitstrategie | Ensemble Studios | 83 | 12/98 |
| Age of Wonders | Rundenstrategie | Triumph Studios | 80 | 01/00 |
| Alarmstufe Rot 2 | Echtzeitstrategie | Westwood | 80 | 11/00 |
| Alpha Centauri | Rundenstrategie | Firaxis | 83 | 03/99 |
| Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z) | Rundenstrategie | Firaxis | 85 | 02/00 |
| Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z) | Aufbaustrategie | Sunflowers | 86 | 12/98 |
| Anstoss 2 - Verlängerung (Z) | Fußballmanager | Ascaron | 89 | 04/99 |
| Anstoss 2 Gold | Fußballmanager | Ascaron | 88 | 11/98 |
| Anstoss 3 - Der Fußballmanager | Fußballmanager | Ascaron | 86 | 03/00 |
| Caesar 3 | Aufbaustrategie | Impressions | 83 | 12/98 |
| Call to Power 2 | Rundenstrategie | Activision | 89 | 01/01 |
| Catan - Die erste Insel | Brettspielumsetzung | Funatics | 83 | 12/99 |
| Command & Conquer 3: Feuersturm (Z) | Echtzeitstrategie | Westwood | 84 | 05/00 |
| Command & Conquer 3: Tiberian Sun | Echtzeitstrategie | Westwood | 88 | 10/99 |
| Creatures 3 | Künstliches Leben | Cyberlife | 81 | 01/00 |
| Cultures | Aufbaustrategie | Funatics | 86 | 10/00 |
| Dark Reign 2 | Echtzeitstrategie | Pandemic Studios | 82 | 08/00 |
| Der Industrie-Gigant Expansion Set (Z) | Aufbaustrategie | JoWood | 81 | 12/97 |
| Der Industrie-Gigant Gold | Aufbaustrategie | JoWood | 81 | 08/98 |
| Der Verkehrsgigant | Aufbaustrategie | JoWood | 81 | 04/00 |
| Der Verkehrsgigant Gold Edition | Aufbauspiel | JoWood | 81 | 11/00 |
| Die Siedler 3 | Aufbaustrategie | Blue Byte | 68 | 01/99 |
| Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z) | Aufbaustrategie | Blue Byte | 84 | 11/99 |
| Die Siedler 3 - Mission CD (Z) | Aufbaustrategie | Blue Byte | 90 | 05/99 |
| Die Völker | Aufbaustrategie | JoWood | 81 | 07/99 |
| Die Völker Mission Pack (Z) | Aufbaustrategie | JoWood | 81 | 12/99 |
| Diplomacy | Brettspielumsetzung | MicroProse | 68 | 02/00 |
| Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z) | Echtzeitstrategie | Bullfrog | 91 | 12/97 |
| Grand Prix World | Wirtschaftssimulation | MicroProse | 80 | 04/00 |
| Ground Control | Echtzeitstrategie | Massive Entertainment | 80 | 08/00 |
| Heroes of Might & Magic 3 | Rundenstrategie | 3DO Studios | 81 | 06/99 |
| Herrscher des Olymp: Zeus | Aufbaustrategie | Impression Games | 81 | 12/00 |
| Homeworld | 3D-Echtzeitstrategie | Relic Entertainment | 89 | 11/99 |
| Homeworld: Cataclysm | Echtzeitstrategie | Barking Dog Studios | 82 | 11/00 |
| Imperium Galactica | Aufbaustrategie | Digital Reality | 81 | 03/00 |
| Incubation | Rundenstrategie | Blue Byte | 92 | 11/97 |
| Incubation Mission Pack (Z) | Rundenstrategie | Blue Byte | 90 | 05/98 |
| Kicker Fußballmanager | Fußballmanager | Heart-Line | 85 | 11/99 |
| Kicker Fußballmanager 2 | Fußballmanager | Heart-Line | 85 | 12/00 |
| Kurt - Der Fußballmanager | Fußballmanager | Heart-Line | 85 | 03/99 |
| Lemmings Revolution | Taktik | Tarantula Studios | 80 | 06/00 |
| Lords of Magic | Rundenstrategie | Impressions | 86 | 02/98 |
| Metal Fatigue | Echtzeitstrategie | Zono | 83 | 04/00 |
| Panzer General 4 - Western Assault | Rundenstrategie | SSI | 80 | 11/99 |
| Patrizier 2 | Wirtschaftssimulation | Ascaron | 85 | 02/01 |
| Pharao | Aufbaustrategie | Impressions | 81 | 12/99 |
| Pharao - Kleopatra (Z) | Aufbaustrategie | Impressions | 81 | 04/00 |
| Populous 3: The Beginning | 3D-Echtzeitstrategie | Bullfrog | 91 | 12/98 |
| Populous 3: Unentdeckte Welten (Z) | 3D-Echtzeitstrategie | Bullfrog | 80 | 06/99 |
| Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z) | Wirtschaftssimulation | Chris Sawyer | 80 | 12/99 |
| Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes (Z) | Wirtschaftssimulation | Chris Sawyer | 80 | 10/00 |
| Sacrifice | 3D-Echtzeitstrategie | Shiny Entertainment | 83 | 01/01 |
| Shadow Company | Echtzeittaktik | Sinister Games | 89 | 11/99 |
| Star Trek: Armada | Echtzeitstrategie | Activision | 80 | 05/00 |
| Star Trek: Starfleet Command | Echtzeitstrategie | Interplay | 92 | 09/99 |
| StarCraft: Brood War (Z) | Echtzeitstrategie | Blizzard | 88 | 02/99 |
| Sudden Strike | Echtzeitstrategie | Fireglow | 84 | 11/00 |
| The Moon Project | Echtzeitstrategie | TopWare | 89 | 11/00 |
| Total Annihilation | 3D-Echtzeitstrategie | Cavedog | 84 | 11/97 |
| WarCraft 2 - Battle.net Edition | Echtzeitstrategie | Blizzard | 72 | 05/00 |
| Abomination | Strategie | Hothouse | 76 | 11/99 |
| Airline Tycoon | Wirtschaftssimulation | Spellbound | 71 | 10/98 |
| Airline Tycoon: First Class (Z) | Wirtschaftssimulation | Spellbound | 74 | 06/99 |
| Austin Powers - Operation: Trivia | Quizspiel | Berkeley Systems | 71 | 12/99 |
| Battle Isle - Der Andosia Konflikt | Rundenstrategie | Blue Byte | 75 | 01/01 |
| Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager | Fußballmanager | EA Sports | 74 | 12/99 |
| Bundesliga Manager 98 | Fußballmanager | Software 2000 | 81 | 10/98 |
| Chessmaster 7000 | Schach | Mindscape | 75 | 04/00 |
| Civilization 2: Fantasy Worlds (Z) | Rundenstrategie | MicroProse | 88 | 05/96 |
| Civilization 2: Test of Time | Rundenstrategie | MicroProse | 79 | 11/99 |
| Close Combat | Echtzeitstrategie | Atomic Games | 78 | 02/00 |
| Dark Reign Expansion Set (Z) | Echtzeitstrategie | Activision | 85 | 05/98 |
| Demonworld | Rundenstrategie | Ikarion | 81 | 11/97 |
| Der Korsar | Wirtschaftssimulation | Microids | 75 | 05/99 |
| Dominion: Sturm over GIFT 3 | Echtzeitstrategie | IOM Storm | 61 | 08/98 |
| Dune 2000 | Echtzeitstrategie | Westwood | 83 | 09/98 |
| Dynasty General | Rundenstrategie | SSI | 63 | 11/98 |
| European Wars: Cossacks | Echtzeitstrategie | GSC Gameworld | 77 | 12/00 |
| Frontschweine | Strategie | Infogrames | 70 | 01/01 |
| Gangsters: Organisiertes Verbrechen | Wirtschaftssimulation | Hothouse | 77 | 01/99 |
| Gunlok | Echtzeittaktik | Rebellion | 75 | 01/01 |
| Heroes of Might & Magic: Shadow of Death | Rundenstrategie | 3DO Studios | 79 | 09/00 |
| Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z) | Rundenstrategie | New World Computing | 79 | 01/00 |
| Jagged Alliance 2 - Unfinished Business | Rundenstrategie | SirTech | 79 | 01/01 |
| K.K.N.D. 2: Krossfire | Echtzeitstrategie | Melbourne House | 76 | 07/98 |
| Knights & Merchants | Aufbaustrategie | Joymania | 78 | 10/98 |
| Lego Rock Raiders | Aufbaustrategie | Data Design Interactive | 72 | 03/00 |
| Lords Of Magic Special Edition | Rundenstrategie | Impressions | 78 | 02/99 |
| Machines | 3D-Echtzeitstrategie | Acclaim Studios | 77 | 05/99 |
| Majesty | Echtzeitstrategie | Cyberlore | 79 | 05/00 |
| Mana - Der Weg der schwarzen Macht | Rundenstrategie | Mythos Games | 76 | 01/99 |
| MechCommander | Echtzeitstrategie | FASA Interactive | 79 | 08/98 |
| Myth | 3D-Echtzeitstrategie | Bungie Software | 80 | 12/97 |
| Myth 2: Soulblighter | 3D-Echtzeitstrategie | Bungie Software | 74 | 02/99 |
| Panzer General 3D | Hexagonstrategie | SSI | 82 | 12/97 |
| Panzer General: Unternehmen Barbarossa | Rundenstrategie | SSI | 79 | 10/00 |
| Pizza Connection 2 | Wirtschaftssimulation | Software 2000 | 79 | 12/00 |
| Pizza Syndicate | Wirtschaftssimulation | Software 2000 | 75 | 04/99 |
| Pizza Syndicate Mission CD (Z) | Wirtschaftssimulation | Software 2000 | 75 | 11/99 |
| Premier Manager 99 | Fußballmanager | Gremlin Interactive | 77 | 06/99 |
| Railroad Tycoon 2: The Second Century (Z) | Aufbaustrategie | Take 2 | 74 | 06/99 |
| Rollercoaster Tycoon | Aufbaustrategie | MicroProse | 78 | 04/99 |
| Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars | Echtzeitstrategie | Enlight | 77 | 11/99 |
| Sheep | Geschicklichkeit | Minds Eye | 71 | 09/01 |
| Shogun: Total War | Echtzeitstrategie | Creative Assembly | 78 | 06/00 |
| Sid Meier's Gettysburg | Echtzeitstrategie | Firaxis | 76 | 12/97 |
| SimCity 3000 | Aufbaustrategie | Maxis | 79 | 03/99 |

| Klasse/Titel | Beschreibung | Hersteller | Wertung | Ausg. |
|---|---|---|---|---|
| SimCity 3000 Deutschland | Aufbaustrategie | Maxis | 78 | 07/00 |
| Skat 3000 | Kartenspiel | CreaTeam Software | 74 | 04/99 |
| Starship Troopers | Echtzeittaktik | Bluetongue | 70 | 01/01 |
| Street Wars | Aufbaustrategie | Studio 3 | 77 | 07/99 |
| Submarine Titans | Echtzeitstrategie | Ellipse | 74 | 11/00 |
| Swing Plus | Denkspiel | Software 2000 | 75 | 09/99 |
| TA: Kingdoms | Echtzeitstrategie | Cavedog | 72 | 08/99 |
| Thandor - Die Invasion | Echtzeitstrategie | Planet 4 | 76 | 02/00 |
| Theme Park World | Wirtschaftssimulation | Bullfrog | 75 | 01/00 |
| Theocracy | Echtzeitstrategie | Philis Laboratories | 79 | 04/00 |
| Total Annihilation: Core Offensive (Z) | 3D-Echtzeitstrategie | Cavedog | 71 | 06/98 |
| Tzar | Echtzeitstrategie | Talonsoft | 71 | 05/00 |
| Urban Assault | 3D-Echtzeitstrategie | Terratools | 84 | 10/98 |
| Warlords: Battlecry | Echtzeitstrategie | Strategic Studies Group | 73 | 09/00 |
| Warzone 2100 | 3D-Echtzeitstrategie | Pumpkin Studios | 82 | 05/99 |
| Worms 2 | Rundenstrategie | Team 17 | 77 | 12/97 |
| Worms Armageddon | Rundenstrategie | Team 17 | 78 | 04/99 |
| X-Com: Interceptor | Rundenstrategie | Microprose | 72 | 07/98 |
| You don't know Jack | Quizspiel | Berkeley Systems | 70 | 03/98 |
| You don't know Jack 2 | Quizspiel | Berkeley Systems | 72 | 05/99 |
| You don't know Jack 3 | Quizspiel | Berkeley Systems | 74 | 06/00 |
| 1813 - Völkerschlacht bei Leipzig | Hexagonstrategie | Empire Interactive | 52 | 12/98 |
| 7th Legion | Echtzeitstrategie | Microprose | 61 | 11/97 |
| Akte Europa | Echtzeitstrategie | Virtual X-Citement | 76 | 11/97 |
| Armor Command | 3D-Echtzeitstrategie | BMG Interactive | 71 | 05/98 |
| Army Men | Action-Strategie | 3DO Studios | 65 | 07/98 |
| Army Men 2 | Action-Strategie | 3DO Studios | 64 | 03/99 |
| Army Men in Space | Echtzeittaktik | 3DO Studios | 65 | 04/00 |
| Axis & Allies | Brettspielumsetzung | Hasbro Interactive | 63 | 01/99 |
| Battle of Britain | Strategie | Talonsoft | 58 | 10/99 |
| Battleground: Bull Run | Rundenstrategie | Empire | 56 | 01/98 |
| Battlezone | 3D-Echtzeitstrategie | Activision | 86 | 04/98 |
| Beamdreder | Strategie | Verkosoft | 58 | 01/98 |
| Boggle CD-ROM | Brettspielumsetzung | Hasbro Interactive | 65 | 01/98 |
| Braveheart | 3D-Echtzeittaktik | Red Lemon | 61 | 09/99 |
| Bundesliga 2001 | Fußballmanager | EA Sports | 69 | 11/00 |
| Bundesliga 99 - Der Fußballmanager | Fußballmanager | EA Sports | 67 | 12/98 |
| Chaos Gate | Rundenstrategie | SSI | 59 | 06/99 |
| Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman | Hexagonstrategie | Havas Interactive | 63 | 01/98 |
| Close Combat 2 | Taktik | Atomic Games | 58 | 12/00 |
| Close Combat: Die Brücke von Arnheim | Echtzeittaktik | Microsoft | 70 | 01/98 |
| Cluedo | Brettspielumsetzung | Hasbro Interactive | 56 | 02/99 |
| Combat Chess | Schach | Empire | 80 | 05/98 |
| Corp Wars | Hexagonstrategie | Sierra Studios | 59 | 08/98 |
| Cybermercs | Echtzeitstrategie | Lomax | 63 | 08/98 |
| Dark Colony | Echtzeitstrategie | Acclaim | 70 | 11/97 |
| Dark Colony: Council Wars (Z) | Echtzeitstrategie | Acclaim | 65 | 05/98 |
| Deadlock 2 | Rundenstrategie | Accolade | 60 | 07/98 |
| Demon World 2 | Strategie | Ikarion Software | 69 | 01/01 |
| Der Meistertrainer | Fußballmanager | Sports Int | 58 | 12/01 |
| Die Sternfahrer von Catan | Wirtschaftssimulation | Ravensburger Int | 62 | 02/01 |
| Dschungelbuch Groove Party | Tanzspiel | Disney Int | 51 | 02/01 |
| DSF Fußballmanager 98 | Fußballmanager | Sierra Sports | 64 | 08/98 |
| DSF Welt Fußballmanager | Fußballmanager | Caffeine | 64 | 05/00 |
| Dunkle Mächte | Rundenstrategie | Trinode | 71 | 04/98 |
| Eastern Front | Hexagonstrategie | Empire | 66 | 01/98 |
| Emergency | Echtzeitstrategie | Topware Interactive | 64 | 06/98 |
| F1 Manager Professional | Wirtschaftssimulation | Software 2000 | 72 | 11/97 |
| Fields of Fire | Echtzeitstrategie | Empire | 53 | 10/98 |
| Final Liberation | Rundenstrategie | SSI | 61 | 03/98 |
| Fleet Command | Echtzeittaktik | Jane's Combat Simulation | 64 | 07/99 |
| Flughafen Manager | Aufbaustrategie | Krisalis | 76 | 04/00 |
| Force Commander | Echtzeitstrategie | LucasArts | 67 | 05/00 |
| Fritz 6 | Schach | ChessBase | 62 | 02/00 |
| Genetic Evolution | Echtzeitstrategie | Egmont Interactive | 55 | 12/98 |
| Global Domination | 3D Echtzeittaktik | Psygnosis | 51 | 02/99 |
| Gruntz | Denkspiel | NBG | 63 | 04/99 |
| Herrscher der Meere | Wirtschaftssimulation | Attic | 67 | 01/98 |
| High Tech Start Up | Wirtschaftssimulation | Montecristo | 61 | 02/00 |
| Imperialismus 2 | Rundenstrategie | The Learning Company | 70 | 05/99 |
| Imperium der Ameisen | Echtzeitstrategie | Havas Interactive | 62 | 10/00 |
| Ka'Roo | Geschicklichkeit | Swing! | 51 | 10/00 |
| KKND Xtreme | Echtzeitstrategie | Melbourne House | 78 | 03/98 |
| Land der Hoffnung | Aufbaustrategie | Innonics | 60 | 07/99 |
| Leisure Suit Larry's Casino | Glücksspiele | Sierra Studios | 70 | 07/98 |
| Leviathan: The Tone Rebellion | Echtzeitstrategie | The Logic Factory | 87 | 11/97 |
| M.A.X. 2 | Rundenstrategie | Interplay | 71 | 04/98 |
| Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers | Kartenspiel | MicroProse | 74 | 05/98 |
| Mah Jongg | Denkspiel | Data Becker | 62 | 02/99 |
| Mayday | Echtzeitstrategie | Media Publishing | 66 | 10/98 |
| Metalizer | Rundenstrategie | Greenwood | 61 | 06/98 |
| Monopoly WM-Edition | Brettspielumsetzung | Hasbro Interactive | 62 | 06/98 |
| Nextstorm: Islands at War | Echtzeitstrategie | Activision | 82 | 03/98 |
| North vs South | Rundenstrategie | Interactive Magic | 71 | 05/99 |
| Outpost 2: Divided Destiny | Echtzeitstrategie | Sierra Studios | 59 | 11/97 |
| Pax Imperia: Die Sternenkolonie | Rundenstrategie | Heliotrope | 74 | 01/98 |
| Perry Rhodan: Operation Eastside | Rundenstrategie | Spellbound | 67 | 03/98 |
| Pirates: Kapitns Quest | Strategie | Discovery Channel | 64 | 05/98 |
| Player Manager | Fußballmanager | Anco | 56 | 01/99 |
| Puzz-3D - Notre Dame de Paris | Denkspiel | Hasbro Interactive | 76 | 01/98 |
| Railroad Tycoon 2 | Aufbaustrategie | Poptop Software | 69 | 12/98 |
| Reach for the Stars | Strategie | SSG | 52 | 12/00 |
| Risiko 2 | Rundenstrategie | MicroProse | 76 | 04/00 |
| Rising Lands: Die Herrschaft der Clans | Aufbaustrategie | Microids | 57 | 03/98 |
| Rising Sun | Strategie | Talonsoft | 51 | 04/00 |
| Rival Realms | Echtzeitstrategie | LinkArts | 74 | 02/99 |
| Riverworld | Aufbaustrategie | Cryo Interactive | 61 | 12/98 |
| Robokumpse | 3D-Echtzeittaktik | TopWare Interactive | 70 | 08/98 |
| Saga | Echtzeitstrategie | Cryo Interactive | 71 | 04/99 |
| Scotland Yard | Brettspielumsetzung | Ravensburger Interactive | 58 | 09/99 |
| Scrabble | Denkspiel | Azur Soft | 50 | 02/00 |
| Shanghai Dynasty | Denkspiel | Activision | 67 | 03/98 |
| Skullcaps | Echtzeitstrategie | Ubi Soft | 63 | 03/99 |
| Spellcross | Brettspielumsetzung | SCI | 52 | 12/98 |
| Sports TV: Boxing | Wirtschaftssimulation | Silverstyle | 62 | 11/98 |
| Star Trek: Birth of the Federation | Rundenstrategie | MicroProse | 52 | 07/99 |
| Star Trek: New Worlds | Echtzeitstrategie | 14 Degrees East | 58 | 12/00 |
| Star Wars: Pit Droids | Denkspiel | LucasArts | 68 | 04/00 |
| Star Wars: Rebellion | Rundenstrategie | LucasArts | 71 | 06/98 |
| Steel Panthers 3 | Hexagonstrategie | SSI | 58 | 01/98 |
| Stratego | Brettspielumsetzung | Hasbro Interactive | 60 | 01/99 |
| The Outforce | Echtzeitstrategie | Pan Interactive | 69 | 11/00 |
| Tiny Tank | Denkspiel | Virtual X-Citement | 70 | 07/98 |
| Total Annihilation: Battle Tactics | 3D-Echtzeitstrategie | Cavedog | 76 | 09/98 |
| Twisted Mind | Denkspiel | Modern Games | 71 | 05/99 |
| Ubik | Echtzeittaktik | Cryo Interactive | 77 | 04/98 |
| UEFA Manager 2000 | Fußballmanager | Bubball | 66 | 06/00 |
| Unter schwarzer Flagge | Strategie | Hothouse | 69 | 10/99 |
| Venezia | Wirtschaftssimulation | Cryo Networks | 62 | 10/00 |
| Warbreeds | Echtzeitstrategie | Red Orb | 64 | 04/98 |
| Wargames | 3D-Echtzeitstrategie | MGM Interactive | 69 | 09/98 |
| Warhammer 40.K. Rites of War | Rundenstrategie | SSI | 55 | 09/99 |
| Warhammer: Dark Omen | 3D-Echtzeittaktik | Electronic Arts | 73 | 04/98 |
| Warwind 2 | Echtzeitstrategie | Mindscape | 68 | 02/98 |
| Wer wird Millionär? | Quizspiel | Hothouse | 68 | 02/01 |
| Western Front | Hexagonstrategie | Talonsoft | 52 | 02/99 |
| Z Expansion Set (Z) | Echtzeittaktik | Bitmap Brothers | 77 | 01/98 |
| Ancient Conquest | Echtzeitstrategie | Hemming | 38 | 06/00 |
| Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager | Fußballmanager | Silver Style | 21 | 12/00 |
| Battleship | Strategie | Hasbro | 32 | 12/00 |
| Big Brother 2 | Geschicklichkeit | Witan | 9 | 02/01 |
| Bing! 2 | Wirtschaftssimulation | Rekine | 27 | 12/99 |
| Business Tycoon | Wirtschaftssimulation | Stardock | 36 | 06/00 |
| Deo Gratias | Rundenstrategie | Cryo Interactive | 41 | 04/99 |
| Der Klomanager | Wirtschaftssimulation | Anvil Soft | 40 | 06/00 |
| Der Planer Gold | Wirtschaftssimulation | Greenwood | 45 | 08/98 |
| EuroLeague Football | Fußballmanager | Dinamic | 45 | 01/01 |
| Fighting Steel | Strategie | SSI | 49 | 08/99 |
| Hattrick! Wins | Fußballmanager | Ikarion | 44 | 12/99 |
| Invictus | Echtzeitstrategie | Quicksilver | 45 | 03/00 |
| Malkari | Rundenstrategie | Interactive Magic | 31 | 06/99 |
| Manhattan | Aufbaustrategie | Lemon Labs | 41 | 01/99 |
| Operational Art of War | Hexagonstrategie | Talonsoft | 48 | 09/98 |
| Pandoras Box | Denkspiel | Microsoft | 30 | 10/99 |
| Pinky and the Brain | Denkspiel | Dreamworks Interactive | 39 | 03/99 |
| Police Quest - SWAT 2 | Echtzeittaktik | Sierra Studios | 48 | 09/98 |
| Puzzle Trouble | Denkspiel | Soft Enterprises | 42 | 08/00 |
| ram Trainer 3 | Fußballmanager | United Software | 49 | 02/00 |
| Seven Years War | Echtzeitstrategie | CDV | 48 | 04/98 |
| Shadow Watch | Strategie | Red Storm Entertainment | 45 | 04/00 |
| South Park - Chef's Luv Shack | Denkspiel | Acclaim | 36 | 02/00 |
| Spunky | Denkspiel | BMS Modern Games | 48 | 04/98 |
| Squad Leader | Strategie | Random Games | 31 | 01/01 |
| Starship Soldiers | Echtzeittaktik | Silicon Dreams | 49 | 06/00 |
| Wall Street Tycoon | Wirtschaftssimulation | Lumis | 16 | 06/00 |
| Wet Attack | Wirtschaftssimulation | CDV | 52 | 08/99 |

## Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

### Soundkarten

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Creative Labs | SB Live! Player 1024 | 04/00 | DM 149,- | 92% |
| VideoLogic | SonicFury | 10/00 | DM 270,- | 88% |
| TerraTec | DMX Xfire 1024 | 10/00 | DM 120,- | 85% |
| TerraTec | XLerate Pro | 09/99 | DM 179,- | 84% |
| Videologic | Sonic Vortex2 | 09/99 | DM 159,- | 84% |
| Diamond | Monster Sound MX300 | 01/99 | DM 149,- | 83% |
| Hoontech | SoundTrack Digital XG | - | DM 179,- | 81% |
| TerraTec | SoundSystem DMX | 09/99 | DM 279,- | 80% |
| Guillemot | Maxi Sound Muse | 10/00 | DM 80,- | 79% |
| Guillemot | Maxi Sound Fortissimo | 01/00 | DM 99,- | 79% |

### Grafikkarten

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Asus | AGP-V7700 Deluxe | 10/00 | DM 800,- | 93% |
| Hercules | 3D Prophet II GTS 64 MB | 07/00 | DM 999,- | 92% |
| Asus | AGP-V7700 Pure | 07/00 | DM 799,- | 91% |
| Creative | 3D Blaster GeForce2 | 07/00 | DM 799,- | 90% |
| Elsa | Gladiac | 07/00 | DM 850,- | 90% |
| Hercules | 3D Prophet II GTS 32 MB | 07/00 | DM 799,- | 90% |
| Leadtek | WinFast GeForce2 GTS | 06/00 | DM 799,- | 90% |
| 3dfx | Voodoo5 5500 AGP | 03/00 | DM 750,- | 86% |
| Guillemot | 3D Prophet DDR-DVI | 02/00 | DM 620,- | 84% |
| Asus | AGP-V6800 Deluxe | 03/00 | DM 680,- | 84% |
| Elsa | Erazor X2 | 02/00 | DM 630,- | 83% |
| Creative | 3D Blaster Annihilator Pro | 02/00 | DM 550,- | 83% |
| Asus | AGP-V6600 Deluxe | 01/00 | DM 550,- | 82% |
| Elsa | Erazor X | 01/00 | DM 500,- | 81% |
| Asus | AGP-V6600 Pro64 Pure | 06/00 | DM 650,- | 80% |
| Creative | 3D Blaster Annihilator | 12/99 | DM 499,- | 80% |
| Guillemot | 3D Prophet | 12/99 | DM 500,- | 80% |
| Ati | Rage Fury MAXX | 03/00 | DM 999,- | 75% |
| Asus | AGP-V3800 Ultra Deluxe | 09/99 | DM 520,- | 74% |
| 3dfx | Voodoo3 3500 TV | 10/99 | DM 569,- | 73% |
| Matrox | Millennium G400 MAX | 09/99 | DM 480,- | 72% |
| Diamond/S3 | Viper II Z200 | 04/00 | DM 370,- | 72% |
| Guillemot | Maxi Gamer Xentor 32 | 08/99 | DM 479,- | 72% |
| Ati | Rage Fury Pro | 12/99 | DM 389,- | 71% |
| 3dfx | Voodoo3 3000 AGP | 06/99 | DM 329,- | 71% |
| 3dfx | Voodoo3 3000 PCI | 02/00 | DM 329,- | 71% |
| Elsa | Erazor III Pro | 12/99 | DM 399,- | 71% |
| Matrox | Millennium G400 32 MB | 08/99 | DM 369,- | 70% |
| 3dfx | Voodoo3 2000 | 08/99 | DM 229,- | 68% |

### Joysticks ohne Force Feedback

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Microsoft | Precision Pro | 02/98 | DM 119,- | 88% |
| Saitek | Cyborg 3D Stick | 11/98 | DM 129,- | 86% |
| Logitech | WingMan Extreme Digital 3D | 12/99 | DM 79,- | 83% |
| ACT Labs | Eagleman | 04/98 | DM 89,- | 81% |
| Thrustmaster | Top Gun Platinum | 03/99 | DM 89,- | 80% |
| Saitek | Cyborg Stick 2000 | - | DM 79,- | 79% |
| Thrustmaster | X-Fighter | 04/98 | DM 69,- | 79% |
| CH Products | F-16 Fighterstick | 04/98 | DM 190,- | 79% |
| Genius | MaxFighter F-31D | - | DM 99,- | 78% |
| Guillemot | Jet Leader 3D | 06/98 | DM 69,- | 75% |
| Logitech | WingMan Interceptor | - | DM 99,- | 74% |
| Boeder | CrossCheck USB | 10/00 | DM 70,- | 74% |
| Fanatec | F-22 Twister | - | DM 69,- | 73% |
| InterAct | Speed Link MK2? | 07/00 | DM 40,- | 72% |

### Joysticks mit Force Feedback

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Microsoft | SW Force Feedback Pro | 11/97 | DM 239,- | 86% |
| Logitech | WingMan Force | 01/99 | DM 199,- | 86% |
| Guillemot | Jet Leader Force Feedback | 11/99 | DM 199,- | 80% |
| Genius | MaxFighter | 08/00 | DM 199,- | 80% |

### Gamepads

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Microsoft | Game Pad Pro | 11/99 | DM 89,- | Award, 86% |
| Microsoft | SW Freestyle Pro | 10/98 | DM 115,- | Award, 82% |
| Logitech | WingMan Gamepad Extreme | 10/99 | DM 99,- | 82% |
| InterAct | HammerHead FX | 11/99 | DM 99,- | 80% |
| Saitek | P750 | 03/00 | DM 69,- | 80% |
| Gravis | GamePad Pro | 02/98 | DM 49,- | Award, 80% |
| Microsoft | SW Dual Strike | 11/99 | DM 129,- | 79% |
| Saitek | P2000 | 09/00 | DM 99,- | 78% |
| InterAct | HammerHead Digital | 02/00 | DM 89,- | 78% |
| Microsoft | SW Gamepad | 02/98 | DM 69,- | 78% |
| Genius | MaxFire Digital Force | 03/00 | DM 70,- | 77% |
| Zykon | Virtual Twister | 12/99 | DM 79,- | 77% |
| Creative | GamePad Cobra | - | DM 40,- | 77% |
| Saitek | Cyborg 3D Pad | - | DM 99,- | 76% |
| Logitech | WingMan Gamepad | - | DM 49,- | 75% |
| Gravis | Xterminator | 08/98 | DM 89,- | 74% |
| Microsoft | SW PSP Game Pad | 07/00 | DM 45,- | 74% |

### Lenkradsysteme ohne Force Feedback

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster | Formula Pro Digital | 07/00 | DM 199,- | 85% |
| SideWinder | SW Precision Racing Wheel | 11/99 | DM 179,- | 83% |
| Thrustmaster | Formula Super Sport | - | DM 179,- | 81% |
| Saitek | R4 Racing Wheel | - | DM 179,- | 76% |
| Thrustmaster | Formula Sprint | - | DM 149,- | 74% |
| Endor Fanatec | Le Mans | 03/98 | DM 149,- | 74% |
| Saitek | R100 Racing Wheel | 12/99 | DM 129,- | 72% |

### Lenkradsysteme mit Force Feedback

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Microsoft | SW FF Wheel USB | 10/00 | DM 300,- | 89% |
| Thrustmaster | Formula Force GT | 02/99 | DM 349,- | 83% |
| Guillemot | FF Racing Wheel | 02/00 | DM 249,- | 82% |
| Saitek | R4 Force Wheel | 12/98 | DM 279,- | 82%* |
| Logitech | WingMan Formula Force | 02/99 | DM 299,- | 79%* |
| InterAct | V4 FF Racing Wheel | 09/99 | DM 249,- | 69%* |

### Spielemäuse

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Microsoft | IntelliMouse Explorer | 11/99 | DM 129,- | 86% |
| Kärna | Razor Boomslang 2000 | 06/00 | DM 199,- | 83% |
| Logitech | MouseMan Wheel Optical | - | DM 100,- | 82% |
| Microsoft | IntelliMouse with IntelliEye | 06/00 | DM 90,- | 82% |
| Microsoft | IntelliMouse Optical | 06/00 | DM 120,- | 81% |
| Saitek | GM1 | 06/00 | DM 70,- | 80% |
| Logitech | Force Feedback Mouse | 11/99 | DM 180,- | 79% |
| Logitech | WM Gaming Mouse | 06/00 | DM 75,- | 78% |
| Genius | NYE NetScroll Optical | 06/00 | DM 100,- | 77% |

* Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen unter der Wertung gekennzeichnet.

## Kauftipps der Redaktion

### Soundkarten

**Referenz**
Creative SB Live! Player 1024

**Preistipp**
Guillemot MS Muse

### Grafikkarten

**Referenz**
Asus AGP-V7700 Deluxe

**Preistipp**
3dfx Voodoo3 2000

### Joysticks ohne Force Feedback

**Referenz**
Microsoft Precision Pro

**Preistipp**
Saitek Cyborg Stick 2000

### Joysticks mit Force Feedback

**Referenz**
Microsoft SW Force Feedback Pro

**Preistipp**
Guillemot Jet Leader Force Feedback

### Gamepads

**Referenz**
Microsoft Game Pad Pro

**Preistipp**
Creative GamePad Cobra

### Lenkradsysteme ohne Force Feedback

**Referenz**
Thrustmaster Formula Pro Digital

**Preistipp**
Saitek R100 Racing Wheel

### Lenkradsysteme mit Force Feedback

**Referenz**
Microsoft SW FF Wheel USB

**Preistipp**
InterAct V4 FF Racing Wheel

### Spielemäuse

**Referenz**
Microsoft IntelliMouse Explorer

**Preistipp**
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye

## Hotlines

| Hersteller | Webadresse | Hotline-Nummern |
|---|---|---|
| 3Com | www.3com.de | (089) 25 00 00 |
| 3dfx | www.europe.3dfx.com | (01805) 17 76 17 |
| Abit | www.abit.nl/german | (0031) 7 73 20 44 28 (Amor) |
| Acer | www.acer.de | (0800) 2 24 49 99 |
| Act Labs | www.actlab.com | (0541) 12 20 65 (Profisoft) |
| Adaptec | www.adaptec-europe.com | (089) 4 56 40 60 |
| AMD | www.amd.de | (089) 45 05 30 |
| AOpen | www.anpencom.de | (01805) 55 91 91 |
| Asus | www.asuscom.de | (02102) 9 59 90 |
| Ati Technologies | www.ati.com | (089) 66 51 50 |
| A-Trend | www.a-trend.com | (0031) 2 43 78 88 09 |
| AVM | www.avm.de | (030) 3 97 60 |
| Aztech Labs | www.aztech.de | (06145) 95 25 |
| Boeder | www.boeder.de | (06196) 90 36 00 |
| Brother | www.brother.de | (01805) 00 24 90 |
| Canon | www.canon.de | (02151) 34 95 55 |
| CH Products | www.chproducts.com | (0541) 12 20 65 (Profisoft) |
| Compaq | www.compaq.de | (01803) 22 12 21 |
| Creative | www.creative.com | (0130) 81 51 01 |
| Cyrix | www.cyrix.com | (0130) 81 38 39 |
| Daewoo | www.daewoo.de | (06033) 9 69 10 |
| Dell | www.dell.de | (01805) 22 44 65 |
| DFI | www.dfi.com | (0421) 5 65 68 11 |
| Diamond/S3 | www.diamondmm.de | (08151) 26 63 30 |
| Eizo | www.eizo.de | (02153) 73 30 |
| Elsa | www.elsa.de | (0241) 60 60 |
| Endor Fanatec | www.endor.de | (0871) 9 22 10 |
| Epox | www.elito-epox.de | (09241) 9 91 70 |
| Epson | www.epson.de | (01805) 23 41 50 |
| FIC | www.fica.com | (0241) 94 98 40 |
| Fujitsu-Siemens | www.fujitsu-siemens.de | (0821) 80 40 |
| Fujitsu | www.fujitsu.de | (089) 32 37 80 |
| Gateway 2000 | www.gateway2000.de | (0800) 1 82 52 65 |
| Genius | www.kye.de | (02173) 97 43 21 |
| Gigabyte | www.gigabyte.de | (040) 25 33 04 10 |
| Guillemot | www.guillemot.de | (09122) 88 60 |
| Haudenlukas.de | www.haudenlukas.de | Reiner Onlineshop |
| Hauppauge | www.hauppauge.de | (02161) 69 48 80 |
| Hewlett Packard | www.hewlett-packard.de | (0180) 5 32 62 22 |
| Highscreen | www.vobis.de | (0190) 78 77 76 (2,40 DM/Min.) |
| Hitachi | www.hitachi-eu.com | (0211) 5 28 30 |
| Hoontech | www.hoontech.com | (07152) 39 88 80 |
| Hyundai Electronics | monitor.hei.co.kr | (06142) 92 12 73 |
| IBM | www.ibm.de | (01803) 31 32 33 |
| Iiyama | www.iiyama.de | (0800) 1 00 34 35 |
| Intel | www.intel.de | (089) 99 14 30 |
| InterAct/Jöllenbeck | www.interact-europe.de | (01805) 12 51 33 |
| Iomega | www.iomega.com | (0130) 82 94 46 |
| Kyocera | www.drucker.kyocera.de | (0800) 1 87 18 77 |
| Lablec | www.lablec.com | (0811) 99 71 30 |
| Lexmark | www.lexmark.de | (0800) 5 39 62 75 |
| LG Electronics | www.lge.de | (021) 54 49 20 |
| Logitech | www.logitech.de | (089) 89 46 70 |
| Matrox | www.matrox.de | (089) 6 14 47 40 |
| Maxdata/Belinea | www.maxdata.de | (02365) 95 20 |
| Maxtor | www.maxtor.com | (089) 9 62 41 90 |
| Microsoft | www.microsoft.de | (089) 3 17 60 |
| Miro Displays | www.miro.de | (06102) 3 66 70 |
| Mitsubishi | www.mitsubishi.de | (02102) 48 67 70 |
| Mitsumi | www.mitsumi.de | (02131) 9 25 50 |
| Motorola | www.motorola.de | (0611) 3 61 10 |
| MSI Computer | www.msi-computer.de | (069) 40 89 30 |
| NEC | www.necd.de | (089) 96 27 40 |
| Nvidia | www.nvidia.com | (001408) 6 15 25 00 |
| Oki | www.oki.de | (0211) 5 26 60 |
| PC Spezialist | www.pcspezialist.de | (0521) 9 69 62 00 |
| Pearl | www.pearl.de | (07631) 36 00 |
| Philips | www.philips.de | (01805) 35 67 67 |
| Pioneer | www.pioneer.de | (02154) 91 30 |
| Plextor | www.plextor.com | (00322) 7 25 55 22 |
| QDI Legend | www.qdi.nl/german | (040) 61 13 53 16 |
| QMS | www.qms-gmbh.de | (089) 6 30 26 70 |
| Quantum | www.quantum.com | (069) 9 50 76 70 |
| Quickshot | www.quickshot.com | (04181) 88 92 (Verkosoft) |
| Saitek | www.saitek.de | (089) 5 46 75 70 |
| Samsung | www.samsung.de | (01805) 12 12 13 |
| Seagate | www.seagate.de | (089) 14 30 50 00 |
| Shuttle | www.spacewalker.com/german | (04121) 47 66 |
| Sony | www.sony.de | (069) 13 88 80 |
| Soyo | www.soyo.de | (0441) 20 91 00 |
| Targa (Actebis) | www.targa.de | (01805) 82 74 27 |
| Taxan | www.taxan.de | (0201) 7 99 04 00 |
| Tekram | www.tekram.de | (02102) 3 02 80 |
| Teles | www.teles.de | (030) 3 99 28 00 |
| TerraTec | www.terratec.de | (02157) 8 17 90 |
| Thrustmaster | www.thrustmaster.com | (09122) 88 60 |
| Trust | www.trust.com | (0800) 0 08 78 78 |
| VIA Tech | www.viatech.com | - |
| VideoLogic | www.videologic.com | (06103) 9 34 70 |
| Viewsonic | www.viewsonic.de | (02154) 9 18 80 |
| Western Digital | www.westerndigital.com | (089) 9 22 00 60 |
| Wortmann Terra | www.wortmann.de | (05744) 94 40 |
| Yamaha | www.yamaha.de | (04101) 30 30 |
| Zykon | www.zykon.com | (06162) 91 40 72 |
| Zyxel | www.zyxel.de | (01805) 21 32 47 |

# Die Prämien –

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön **gratis** eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

## Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

**Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**

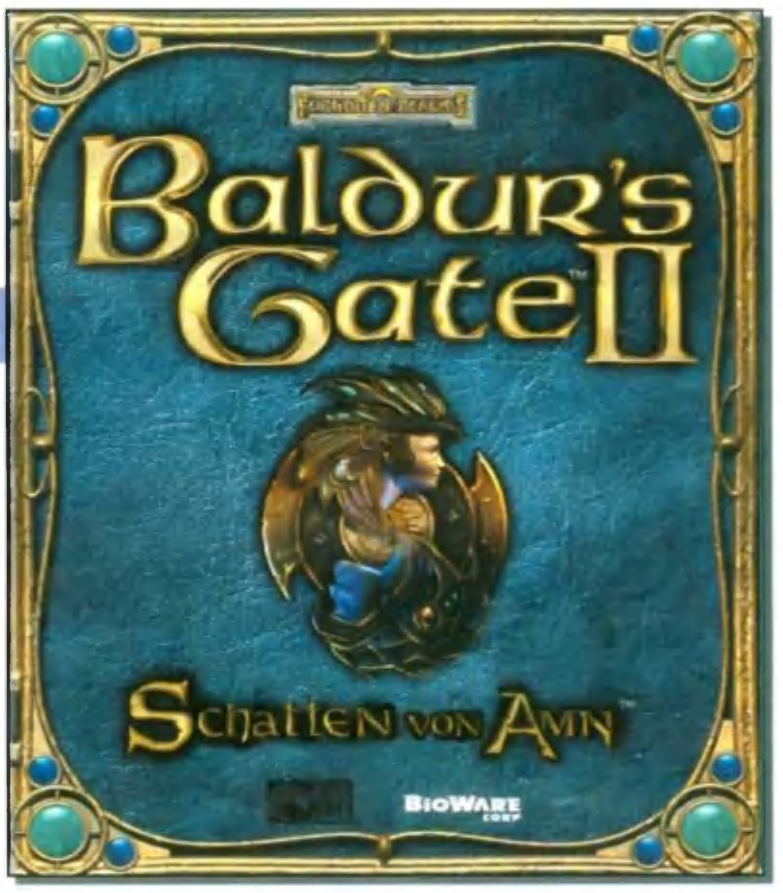
# -Reißer

## Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

**Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM**

## Baldur's Gate 2




Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner - und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

**Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM**

**PC Games im Abo:**

**Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher

**Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

**Prominent**
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

❒ „Die Siedler 4" (Art.-Nr. 003356) ❒ „Black & White" (Art.-Nr. 003581) ❒ „Baldur's Gate 2" (Art.-Nr. 003681)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

**Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!**

Datum 1. Unterschrift

**Vertrauensgarantie:**
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PG 90

# Rossis Rumpelkammer

An dieser Stelle wage ich ein ungewöhnliches Experiment. Eine öffentliche Wette. Bekanntlich wurde das Erscheinen von *Black & White* diesmal endgültig auf März gelegt. Ich wette eine Flasche meines besten Rotweines dagegen. In Anbetracht meines gehaltes (wie immer absichtlich klein geschrieben)* mit dem Ersten, der die Wette annimmt. *Black & White* kann so schnell gar nicht fertig werden. Das liegt an zwei Dingen, die England besonders fies machen. Würde Lionhead in einem anderem Land seinen Sitz haben, hätte ich weniger Bedenken. Das liegt nicht zuletzt am Wetter. In England herrschen vier Jahreszeiten – wie überall. Nur finden sie in England am selben Tag statt. Bei schönstem Sonnenschein machst du dich auf den Weg, um ein wenig in der Londoner City zu shoppen und Sekunden später wirft dich eine Sturmböe zu Boden, den inzwischen eine Schicht Regenwasser ziert.

***Die ganze, grausame Wahrheit erfahrt ihr auf Seite 196***

**Anm. des Lektorats: Schon traurig, wenn ein billiger Gag mit einem Rechtschreibfehler erkauft wird ...*

Illustration: Fred Harper

## PROTESTBEWEGUNG

Hi Rainer,

wir wollen der BPjS eine Beschwerde-E-Mail wegen der Indizierung mancher Spiele schicken. Das einzige Problem ist, dass wir die E-Mail-Adresse nicht haben. Es wäre echt super, wenn du uns die E-Mail-Adresse schicken würdest und zu einem Massenprotest in der PC Games aufrufen würdest.

Zwei-Finger-Gruß, Conny und Jo

PS. Pass auf, dass du nicht von deinem Motorrad fällst!

**Es wäre super, wenn du uns unterstützen würdest? erhoffen sich Conny und Jo**

*Jungs, so geht das aber nicht. Die BPjS indiziert ja nicht aus Jux und Tollerei. Zudem darf die BPjS eh nicht auf eigene Faust tätig werden, sondern nur auf Antrag. Ich kau das jetzt extra für euch noch einmal schnell durch. Jemand (meistens ein Jugendamt oder Ähnliches) stellt einen Antrag auf Indizierung. Dem muss die BPjS nachgehen und die Beurteilung natürlich auch begründen. Mir ist nicht ganz klar, was ihr mit so einer Aktion bezweckt. Was soll das bringen? Zu einem Massenprotest werde ich hier schon gleich gar nicht aufrufen, weil es sich dabei immerhin um geltendes Recht handelt. Die BPjS ist nur ein Teil unseres Jugendschutzes, über den man sich eigentlich nicht einfach so hinwegsetzen sollte. Gesetze ändert man so bestimmt nicht. Habt ihr nie Sozialkunde gehabt? Mir ist eure Idee zu unausgegoren und unüberlegt. Da halte ich mich lieber heraus.*

## HUNDEFELSEN

Hallo Leserbrief-Onkel alias Rainer

Schöne Grüße aus Luxemburg. Ja! Sogar in unserem kleinen Land bist

du bekannter als eine Wildsau. In unserem Dorf wird gerade abgestimmt, ob eine Straße nach dir benannt wird. Da bei uns die Straßen französische Namen tragen, wird sie „Rue de Rossi" heißen. Ich hoffe, du fühlst dich wenigstens ein bisschen geehrt! So, nun zu meinem Anliegen. Ich finde das ziemlich traurig, dass „Rückkehr zum Hundefelsen" in Deutschland nie erscheinen wird. Da entgeht euch doch sicher ein tolles Spiel! Mir ist es zwar egal, ich kaufe es mir dann eben in der französischen Version. *Hundefelsen 3D* war aber nun mal eben das Spiel, was zum Beispiel das aktuelle *Gunman* erst möglich gemacht hat. Und nun ist ein potenziell revolutionärer Nachfolger in der Mache und dieser wird den Deutschen vorenthalten. Glaubt ihr immer noch, dass alle anderen Länder euch für schlechte Menschen halten? Kann ich mir nicht vorstellen!

In diesem Sinne, fahr vorsichtig und halt den Lenker gerade (außer, wenn eine Kurve kommt, natürlich).

Jorg

## Schöne Grüße aus Luxemburg
**richtet Jorg aus**

*Da ich keine Ahnung habe, wie ihr in Luxemburg mit der hiesigen Fauna umgeht, wage ich auch nicht zu beurteilen, welchen Bekanntheitsgrad die durchschnittliche Wildsau bei euch hat. Interessieren würde es mich aber schon, was das für eine Straße werden soll. Wahrscheinlich eh nur die Straße, die auf schnellstem Wege von der Bank zum örtlichen Finanzamt führt. Zum Thema: Gerade wir hier in Deutschland reagieren nun eben mal bei diesem Thema etwas sensibel, was ja auch verständlich ist. Entgegen anders lautenden Gerüchten war ich damals zwar noch nicht auf der Welt, aber dennoch bin ich der Meinung, dass Nazisymbole sich nicht unbedingt dazu eignen, zur Unterhaltung zu dienen. Wenn man sich die geschichtlichen Fakten vor Augen hält, wird das Ganze doch arg geschmacklos. Ich bin der Meinung, dass der Hundefelsen auch ohne fragwürdige Dekoration ein grandioses Spiel gewesen wäre. Über die Verfügbarkeit des Spieles bei uns kann ich wieder nur – wie weiter oben – die Aussage machen, dass wir uns nach dem Gesetz richten müssen. Allerdings besteht die minimale Chance, dass das Spiel nach tief greifenden Änderungen doch noch in Deutschland erscheinen kann. Nebenbei – bei einem Motorrad werden in der Regel Kurven gefahren, indem man mittels Gewichtsverlagerung den Fahrwinkel ändert und einen Radius einleitet, nicht durch Lenkbewegungen.*

### WUNSCHVORSTELLUNG

Hallo Rainer!

Mein Name ist Stephan, bin 17 Jahre alt und wohne in Österreich. Ich spiele sehr gerne PC-Spiele am Computer (jedes Genre). Ich besitze sogar ein DVD-ROM-Laufwerk für die zukünftigen Spiele auf DVD. Nun hab ich mir jetzt gedacht, dass ich auch zukünftig gerne einen Beruf ausüben würde, der mit Computerspielen zu tun hat. Frage: Wie und wo kann man Geld fürs „Zocken" bekommen?

Gruß: Stephan

## Ich spiele gerne PC-Spiele
**gesteht Stephan**

*Ich kann dir ganz genau sagen, wo man Geld fürs Zocken bekommt. In Utopia. Du kennst Utopia nicht? Das ist eine kleine Stadt am Rande von Wunschdenken. Ich kenne niemanden, der nur mit „zocken" seine Miete bezahlen kann. Und komm mir jetzt nicht mit uns als Beispiel. Denkst du, die Artikel in einem Heft, die Bilder und die ganze Arbeit, die dafür nötig ist, erledigen kleine Heinzelmännchen, während wir uns einen lustigen Tag mit den neuesten Spielen machen? Im richtigen Leben ist Spielen bei uns das, was nicht annähernd so viel Zeit beansprucht wie die „Arbeit".*

### HAARIGE ANGELEGENHEIT

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ein Besuch auf Ihrer wunderbaren Homepage hat meine Meinung über Ihre Tätigkeit vollkommen geändert. Meine tiefste Bewunderung gilt jenem Mann, der imstande ist, täglich so viele mehr oder minder interessante Briefe zu lesen und mehr oder minder bösartig zu beantworten und dabei noch halbwegs einen gesunden Menschenverstand zu bewahren. Voll der Verwunderung über ihre Annahme, dass Frauen sich nur mit Haarpracht und Kleidung beschäftigen, möchte ich mich nur kurz über dieses Thema auslassen und den Schrecken, der mich ereilte, als ich diese Fotos zum ersten Mal erblickte, in nur einem Satz ausdrücken: Warum hat sich Herr Kreiss seine wunderschönen Haare abschneiden lassen? War er früher für mich und sicher auch für andere Leserinnen die Inkarnation des edlen Rollenspielhelden, taugt er mit diesem Haarschnitt gerade noch für den Container oder die Rolle in einer Daily Soap. Bitte fragen Sie ihn, ob und wann er gedenkt, seine Haare wieder in ihrer natürlichen Schönheit und Länge zu tragen. In banger Erwartung Ihr Südtiroler Fan

Helga

## Ich möchte mich nur kurz über dieses Thema auslassen
**verspricht Helga**

*Meine Teuerste, ich würde Sie doch dringlich bitten, meine Zitate im richtigen Zusammenhang zu bringen, um deren Aussage nicht zu verfälschen. Dies nur am Rande. Ob ich meinen gesunden Menschenverstand bewahren konnte, ist ebenso wie die Frage bezüglich der Frisur unseres Herrn Kreiss reine Ansichtssache. Jedoch muss ich Ihnen Recht geben. Auch mir hat seine alte Frisur besser gefallen – jetzt sieht man so schrecklich viel von seinem Gesicht! Über seine diesbezüglichen Beweggründe ist mir nichts bekannt, aber wenn Sie möchten, werde ich sie in Erfahrung bringen und Ihnen umgehend per Mail mitteilen. Meiner Meinung nach hat er es nur getan, weil kurze Haare viel praktischer sind. Und da Redakteure bekanntlich aus Zeitmangel so gut wie nie in freier Wildbahn anzutreffen sind, ist die Wirkung eines Redakteurs auf das weibliche Geschlecht auch mehr ein hypothetischer Wert, der vernachlässigt werden kann.*

### PATCH

Hallo PC Games,

mein Nickname ist Feuerodem. Und ich habe eine Frage an euch. Ich habe mir eine Sicherheitskopie von dem Spiel *Age of Empires 2* gemacht. Wenn ich das Spiel jetzt mit der Sicherheitskopie spielen will, fragt mich der PC nach der Original-CD. Daraufhin habe ich einen Freund gefragt und dieser hat mir gesagt, ich brauche einen Patch, um dies zu umgehen. Jetzt habe ich schon auf eurer Homepage gesucht, bin allerdings nicht fündig geworden. Könnt ihr mir sagen, wo ich den Patch finde und wo (in welches Verzeichnis) ich ihn hinspielen soll? Hoffentlich könnt ihr mir helfen!

Euer Bernd Klünder!

## Hoffentlich könnt ihr mir helfen
**irrt sich Bernd**

*Lieber Feuerodem,*

*ich habe mir ein Auto geliehen, ganz legal – versteht sich. Wenn ich es starten will, benötigt es aber immer einen Schlüssel. Kannst du mir helfen, den Schlüssel zu bekommen? Ich kann dir schon sagen, wo du diesen Patch bekommst. Er befindet sich auf der Original-CD, die du ja sicher haben wirst, oder? Aber ich verstehe dich gut. CDs sind ein sehr sensibles Medium, schlimmer als früher die Disketten. Ständig gehen sie wegen der zerstörerischen Wirkung der Erdstahlen kaputt oder werden von den Fleckenzwergen für unsägliche Experimente entführt. Das geht nicht nur dir so. Eine Sicherheitskopie zu nutzen, ist somit unerlässlich. Schier unverständlich, warum der Hersteller so zickig ist und sich auf die Benutzung des Originales kapriziert.*

## ZEITLOCH

Hallo Herr Rosshirt,

nicht nur in der Hoffnung, dass diese Mail abgedruckt wird, sondern auch aus größtem Respekt muss ich erst einmal ein großes Lob an die PC-Games-Redaktion wegen ihrer großartigen Arbeit richten. Ihr und nicht zuletzt dem Humor von Herrn Rosshirt ist es zu verdanken, dass ich überhaupt Computerzeitschriften lese. Jetzt aber genug der Schleimerei und auf zur Kritik: Als treuer Abonnent der PC Games bekomme ich diese ja etwas früher; im Falle der Ausgabe 2/2001 sogar am letzten Freitag des alten Jahres. Doch was muss ich da zum Beispiel auf der Teamseite lesen? Dass Herr Gliss „verzagte, beim Versuch, den Jahreswechsel nüchtern zu erleben"? Was soll ich davon halten, wenn ich diese Zeilen in der 2/01 lese. Etwa, dass ihr zum Anfang des neuen Jahrtausends in Erinnerungen an alte Zeiten schwebt oder vielleicht hinter einem Wurmloch lebt, welches in die Zukunft führt? Mit der Bitte um Aufklärung verabschiede ich mich.

Alex

**Was soll ich davon halten?**
**wundert sich Alex**

*Um ein Wurmloch handelt es sich in diesem Fall nicht, da wir ganz im Hier und Jetzt verwurzelt sind und Wurmlöcher momentan noch höchst selten in unsere Realität zu treten pflegen. Dass Sie in der Ausgabe 2/01 diese Aussage des Herrn Gliss lesen konnten, liegt auch nicht an einem derart hohen Alkoholkonsum des Betreffenden, der ihn dazu zwang, die Zwischenzeit komatös dämmernd zu überbrücken, sondern schlicht und ergreifend an den Produktionszeiten der PC Games. Alles, was sie jetzt gerade lesen, haben wir vor ca. zwei Wochen geschrieben. Die restliche Zeit vergeht mit Layouten, Drucken, Konfektionieren, Ausliefern und sonstigen Dingen, die notgedrungen zu einer Zeitschrift gehören. Für einen Redakteur ist somit quasi das Wurmloch eine normale Zeiterscheinung. Herr Gliss hat schlicht vergessen, zu seiner Aussage das Wurmloch zu addieren, was er aber ja nicht konnte, weil vor Silvester der gute, weil alkoholfreie, Vorsatz durchaus noch gegeben war.*

## GLAUBENSFRAGE

Hallo,

die Idee, von *Black & White* ein Poster in die PC Games zu legen, war wirklich gut, aber warum musste es gerade eines sein, auf dem ein bös' gewordener Tiger drauf ist, der wahrscheinlich im nächsten Moment einen Dorfbewohner verschlingt? Es gibt doch sicher genug Bilder von *Black & White*, da muss es doch nicht so eins sein! Zudem sind meine Eltern Christen; wie kann ich so ein Bild in meinem Zimmer aufhängen? Die werden mich doch um einen Kopf kürzer machen. Und wenn man weiterdenkt, werden sie sagen, wenn ich mir das Spiel kaufen möchte, „nee, nee, so ein Spiel kommt mir nicht ins Haus".

Wolfgang

**Die werden mich um einen Kopf kürzer machen**
**befürchtet Wolfgang**

*Mit deiner Mail hast du mich jetzt aber richtig erschreckt, muss das denn sein? Ich bin ja an sich ein sehr schreckhafter Mensch und sehr leicht zu verängstigen, was allgemein bekannt ist. Ich traute mich fast gar nicht, mir das Poster noch einmal anzusehen. Nach langem Überlegen konnte ich mich aber dennoch dazu überwinden (natürlich nicht, als ich gerade alleine im Büro war und auch alle Lichter habe ich sicherheitshalber vorher eingeschaltet). Umso größer war mein Erstaunen über deine Mail. Wie kommst du darauf, dass es sich dabei um einen „bös gewordenen Tiger" handelt? Also für mich lacht er. Ganz eindeutig. Und mit weit ausgebreiteten Armen rennt er auf die Dorfbewohner zu, um sie liebevoll an sich zu drücken. Einige von diesen Dorfbewohnern machen sich da auch sogleich flugs auf den Weg, um die frohe Nachricht weiterzuverbreiten. Schließlich sollen ja alle mal diesen lieben Tiger sehen. Im Hintergrund brennt sogar ein Feuer. Ganz klar, dass es sich hierbei ja nur um ein Freudenfeuer handeln kann. Einer der Dorfbewohner guckt traurig (der vorne links). Das liegt wahrscheinlich nur daran, dass er der einzige war, der nicht geknuddelt wurde. Ooch, wie schade. Drum rennt der auch weg, weil er jetzt schmollt und nicht mehr mitspielen will. Aber die anderen sind ihm bestimmt nicht lange böse. Wie du sicher gemerkt hast, hat der Künstler das ganze Bild vornehmlich in der Farbe Rot gehalten. Was bedeutet denn im allgemeinen Sprachgebrauch diese Farbe? Ja, richtig. Sie steht für die Liebe, die ja bekanntlich rot ist. Dieses Bild will uns auf subtile Art zeigen, wie sich fünf Menschen und eine Kreatur lieb haben und prächtig verstehen. Dass sie unterschiedlicher Abstammung sind, interessiert sie nicht, weil sie sich ja so arg lieb haben und auch, dass der Tiger ein wenig grimmig schaut, wird ihm gern verziehen. Oben ziehen flauscheweiche Wattewölkchen ihre Bahn und die Sonne lacht dazu. Was für ein schönes, friedliches und liebevolles Bild. Ich kann mir ein Schluchzen der Rührung nicht verkneifen. Erschreck mich bitte nie, nie wieder so, du Böser!*

## Rainers Einsichten

Hiermit gründe ich die Aktion „richtiges Essen für die armen Jungs von Lionhead".

*Fortsetzung von Seite 194*

Bereits am dritten Tag wachsen vielen Touristen schon die ersten Schwimmhäute zwischen den Zehen, was aber wegen der ständigen Magenkrämpfe (aufgrund der englischen Küche) kaum wahrgenommen wird. Die beschriebenen Magenkrämpfe sind an sich ja nichts Ungewöhnliches. Dabei handelt es sich schlicht und ergreifend um eine normale Nebenwirkung der englischen Küche. Gekochte (!) Haferflocken mit ranziger Fettsauce. Alleine bei dem Gedanken daran schüttelt es mich. Und das ist nur das harmloseste Beispiel! Pfefferminz im Schweinebraten, Brot, welches so gnadenlos Gaumen und Innereien verklebt, dass Stuhlgang auf Wochen hinaus unmöglich wird - die englische Küche wimmelt von Hinterhältigkeiten, für die manche Armee viel Geld bezahlen würde, um sie im Feindesland absetzen zu können. Schon mal in England einen Kaffee bestellt? Sehr schnell wird einem klar, warum die Engländer nur Tee trinken - und wer etwas Warmes haben will, der sollte sich eh keinen Kaffee, sondern ein Bier bestellen. Der einzige Vorteil der englischen Küche ist flüssig und wird Whisky genannt. Whisky wurde vor ca. 500 Jahren erfunden. Natürlich von einem Briten, als er von seiner Frau erfuhr, was es zum Abendessen gibt. Unter diesen Umständen können die Jungs von Lionhead gar nicht rechtzeitig fertig werden, weil sie von den äußeren Umständen viel zu geschwächt sind. Bedenkt auch, wie lange sie das alles schon ertragen müssen, die Ärmsten! Ich überlege eine Spendenaktion „Richtiger Kaffee, richtiges Essen und Regenschirme für Lionhead" zu starten. Aber die könnte das Leid nur etwas lindern, nicht beseitigen. Also, wer nimmt die Wette an?

# pcgames.de

Jetzt **neu!**

Jetzt **online!**

Jetzt **checken!**

*www.pcgames.de - prall wie das Mag, schnell wie das Web*

# Hammer-Angebot

**50%** Preisersparnis im PC-Games-Miniabo!
Testen Sie zwei Ausgaben von
PC Games zum Preis von einer.

Einfach anrufen:

**01805/95 95 06**

0,24 DM/Min

Gefällt Ihnen PC Games, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

***PC Games – Wissen, was gespielt wird.***

P3 PG 13

# Leser fragen PC Games antwortet

**Fragen? Anregungen? Kommentare?**

**Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an**
**COMPUTEC MEDIA AG**
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de

## Chart-Technik

Ich habe eine Frage wegen euren PC-Games-Lesercharts. Warum steht ein Spiel mit 81 % Bewertung (*C&C: Alarmstufe Rot 2*) an erster Stelle der Lesercharts, obwohl es alle schlecht fanden? Oder *Unreal* (nichts gegen *Unreal*), was es doch schon sehr lange gibt, an siebter Stelle? Da haut doch was nicht hin.

Christian Rauch, per E-Mail

*Zunächst: 81 % sind eine durchaus beachtliche Wertung, wenngleich man von C&C-Spielen bislang Höherprozentigeres gewohnt war. Die Westwood Studios können sich auf eine breite Fan-Basis verlassen, die vom unverwüstlichen Spielprinzip nicht genug bekommen kann. Die Beliebtheit von Unreal erklärt sich durch den großen Erfolg der Budget-Version. Nachdem sich auf der Heft-CD der PC Games 01/01 die Unreal-Vollversion befand, steht der 3D-Action-Knüller auch in diesem Monat in unseren Lesercharts ganz weit oben.*

## Wo bleibt Simon 3D?

Ich warte händeringend auf *Simon 3D*. Vereinzelt wurde es bereits getestet, in PC Games aber noch nicht. Was ist da los?

Gregor Papadopolos, Singen

*Im November 2000 wurde vonseiten der Entwickler angekündigt, dass Simon 3D den Goldstatus erreicht hat und somit dupliziert werden kann. Unseren Informationen zufolge hat das Spiel allerdings nicht die Qualitätssicherung bei Hasbro Interactive überstanden und ging daher zurück an die Macher bei Headfirst. Seit der Übernahme von Hasbro Interactive durch den französischen Spieleriesen Infogrames gegen Ende letzten Jahres gibt es keine neuen Infos über die Zukunft des 3D-Adventures. Der von manchen Händlern genannte Termin Februar 2001 ist nur eine Vermutung, wird aber von keiner Seite bestätigt.*

**■ FAULER ZAUBER?**
Das Schicksal von Simon 3D bleibt weiter ungewiss.

**■ EDDIE ODER RUBENS?**
Bei F1 Racing Championship sitzt aufgrund der 99er-Lizenz noch Herr Irvine im Ferrari-Cockpit.

## Formel 1

Gibt es wirklich nicht einen einzigen Formel-1-Fan bei euch? Worauf ich hinaus will, ist, dass ihr das Renderbild von *F1 Racing Championchip* falsch betitelt habt. In dem Ferrari sitzt nicht Barichello, sondern der 99 noch bei Ferrari angestellte Eddi Irvine.

Alexander Glowacki, per E-Mail

*Da F1 Racing Championship – wie richtig beobachtet – auf den 99er-Daten basiert, wurde die ursprüngliche Abbildung aus der Saison 2000 noch ausgetauscht. Allerdings blieb die Beschreibung versehentlich unverändert. Im Originalbild saß übrigens tatsächlich Schumachers letztjähriger Teamkollege im Cockpit.*

## Abo-Fragen

Wenn ich mich als Abonnent werben lasse, kann ich inmitten der zwölfmonatigen Laufzeit dann jederzeit auf die PC Games mit DVD wechseln? Muss ich (oder der Werber) volljährig sein? Darf der Werber unter der gleichen Adresse wohnen wie ich oder kann ich mir die Prämie dann abschminken?

Peter Görzen, per E-Mail

*Ein Wechsel von CD auf DVD ist nach einem halben Jahr jederzeit möglich – viele tausend Abonnenten haben bereits von dieser Möglichkeit Gebrauch gemacht. Der Geworbene (also der neue Abonnent) muss volljährig sein. Eine identische Adresse stellt kein Problem dar, allerdings dürfen Werber und Geworbener aus rechtlichen Gründen nicht den gleichen Namen aufweisen – Vater Müller darf also beispielsweise nicht Sohnemann Müller werben.*

## Black & White

Ich hab in eurer Zeitschrift gelesen, dass *Black & White* erst ab Pen-

**WELTWUNDER** **Angeblich soll Black & White auch auf schwächeren PCs ordentlich funktionieren.**

tium III 450 läuft. Ich besitze nur einen Pentium II 400. Nun frage ich mich, ob ich das Spiel, wenn ich einige Details ausschalte, auch mit meinem Rechner spielen kann oder ob ich mir für dieses Spiel einen neuen Rechner kaufen oder meinen Computer aufrüsten müsste.

Christian Kämmerling, Aachen

*Die Black-&-White-Engine reduziert automatisch die Detailfülle, damit das Spiel auch auf schwächeren Rechnern optimal spielbar ist. Wie sich das Ganze in der Praxis auswirkt, können wir erst anhand der endgültigen Version sagen, da der Programmcode zum Schluss noch geschwindigkeitsoptimiert wird. Das Testcenter in der nächsten Ausgabe wird Auskunft geben.*

## Lob für die Hüllen

Auf diesem Wege möchte ich euch sagen, dass euer Magazin dank der neuen Hüllen für die Heft-CD-ROM noch einmal einen Tick besser geworden ist, obwohl es fast nicht mehr besser geht! Ich bin schon seit der Ausgabe 12/95 treuer Leser und seit gut fünf Jahren Abonnent der PC Games und noch genauso begeistert dabei wie am Anfang. Macht weiter so !!!

Christof Bindschädel, per E-Mail

## Wo ist der Wing Commander?

Ich suche seit längerem des PC-Spiel *Wing Commander 1*, bisher aber ohne Erfolg. Wisst ihr vielleicht, wo ich ältere Spiele finde?

Wolf, per E-Mail

*Eine unerschöpfliche Quelle für Spieleklassiker stellen Online-Auktionshäuser wie www.ebay.de oder www.ricardo.de dar. In deren Computerspiele-Rubriken werden immer wieder Raritäten zu akzeptablen Preisen angeboten; im regulären Fachhandel sind MS-DOS-Oldies wie Wing Commander 1 längst nicht mehr erhältlich.*

## Wer was wird, wird Spieldesigner.

Ich suche dringend Informationen zu Unternehmen und Schulen, die im Bereich Spielentwicklung ausbilden. Speziell interessiere ich mich für den Bereich Spieldesigner oder Game-Programmierer.

Marc Stelling, per E-Mail

*In Deutschland gibt es derzeit zwei wichtige Adressen, die Kurse und Workshops für Designer, Grafiker und Programmierer anbieten: die Games Academy in Berlin (Tel. 030-29779120, www.games-academy.de) sowie die IT-Akademie Ostwestfalen in Gütersloh (Tel. 05241-74337-0, www.it-akademie.org).*

**MALSTUNDE** **Diese angehenden Spiele-Grafiker lernen an der Akademie den Umgang mit 3D-Software.**

## INSERENTEN


Activision ..... 60, 61, 62, 63, 202, 203
Alternate ..... 128, 129
Ascaron ..... 25
Asus ..... 143
Audiofon ..... 37
AVM ..... 204
Blue Byte ..... 33
BUG ..... 131
Bundesministerium für Arbeit und Soziales ..111
CDV ..... 103
Cherry ..... 70, 71
ClaraNET ..... 21
Computec Media AG ..... 57, 82, 139, 146, 187, 192, 193, 197, 200
Creative Labs ..... 49
Dell ..... 29
DTP ..... 31
Ejay ..... 109
Electronic Arts ..... 45, 69
Elsa ..... 123
E-Plus ..... 27
FortKnox ..... 133
Fox Interactive ..... 81
Game it! ..... 40, 41, 53
Gameplay ..... 3, 7, 8, 9, 87, 93, 97
Hasbro ..... 15
Idee + spiel ..... 11
Infogrames ..... 95
Interact ..... 107
Magix ..... 51
Microsoft ..... 117
Okay Soft ..... 17
Planet Internet ..... 77
Planetactive ..... 54, 55
SMM ..... 113
THQ ..... 135, 137
Topware ..... 115
Virgin ..... 18, 19, 88, 89
West ..... 2
Westfalenhalle ..... 75
World Online ..... 23



## IMPRESSUM

**Anschrift der Redaktion**
Computec Media, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

**Anschrift des Abo-Service**
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

**Abo-Telefon:** 01805/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
**Abo-Fax:** 01805/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
**Abo-E-Mail:** computec.abo@dsb.net

**Service-Tel.:** 0911/2872-150 (13.00-17.00 Uhr)
**Service-Fax:** 0911/2872-250

**[Vorstand]**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

**[Redaktion]**
Chefredaktion: Petra Maueröder, Florian Stangl (V.i.S.d.P.)
**E-Mail:** leserbrief@pcgames.de

**Redaktion Deutschland:** Sascha Gliss, Rainer Rosshirt, Daniel Kreiss, Rüdiger Steidle, Georg Valtin (Volontär), Thomas Weiß (Volontär), Sascha Pilling (Assistenz)
**E-Mail:** rossi@pcgames.de

**Redaktion USA:** Mike Sabine, Simon Price

**Textchef:** Michael Ploog

**Lektorat:** Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

**Redaktion Hardware:** Bernd Holtmann

**Redaktion Cover-CD-ROM:** Jürgen Melzer (Leitung), Bernhard Meiler
**Redaktion Tipps & Tricks:** Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

**Bildredaktion:** Albert Kraus

**Layout:** Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
**Titelgestaltung:** Gisela Müller

**Manuskripte und Programme:** Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

**Urheberrecht:** Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

**[Anzeigenkontakt]**
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
**Telefon:** +49 -911/28 72 345
**Fax:** +49 - 911/28 72 241
**E-Mail:** info@cms.computec.de
**Web:** www.ad-the-best.de

**Anzeigenleitung:**
Thorsten Szameitat ( V.i.S.d.P.) -141

**Anzeigenberatung:**
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigenberatung Online:
Susanne Szameitat -142

**Anzeigendisposition:**
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

**Anzeigenmarketing, Leserdaten:**
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

**Anzeigengrafik:**
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben

**[Verlag]**
Computec Media
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

**Verlags- und Geschäftsleitung:** Rainer Kube

**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter

**Produktionsleitung:** Martin Closmann

**Werbung:** Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

**[Vertrieb]**
Gong Verlag GmbH

**[Abonnement]**
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

**PC Games-Abo-Betreuung**
74168 Neckarsulm

Tel.: 01805/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

**Abonnement Österreich:**
Leserservice GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

**Druck:**
heckel GmbH,
ein Unternehmen der Schlott-Gruppe

**ISSN/Pressepost PC Games:**
**Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:**

| PC Games | CD | Plus | Magazin | DVD |
|---|---|---|---|---|
| ISSN | 0947-7810 | 1432-248x | 0946-6304 | 1616-6914 |
| VKZ | B12782 | B41783 | B83361 | B50713 |

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

**Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg**
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000
290.773 Exemplare

# Abgefahrene Aboprämien

**Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!**

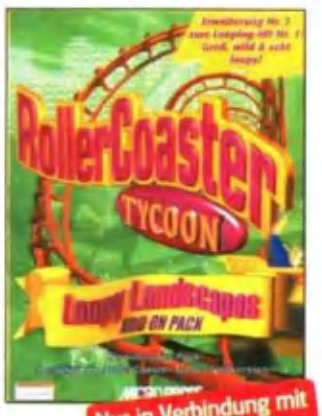
## Grand Prix 3

Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams - all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.

**Hardware-Voraussetzungen:**
**Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM**

## Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktionen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusatz-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten - da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!




Nur in Verbindung mit dem Basisprogamm spielbar!

**Hardware-Voraussetzungen:**
**Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM**

**Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

## PC Games im Abo:

**Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher

**Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

**Prominent**
Europas großes
PC-Spiele-Magazin

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr [= DM 17,-/Ausgabe]; öS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

**Die Prämie geht an folgende Adresse:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

**Bitte senden Sie mir folgende Prämie:** (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Grand Prix 3" **(Art.-Nr. 2039)**

☐ „Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes" **(Art.-Nr. 2040)**

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

**Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!**

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P2 PG 93

# Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Februar?

**ZEIG MIR DEIN GEWICHT** Infogrames-Pressesprecher Michael Bratsch (links) traf „Big Brother"-Harry bei seinem Auszug aus dem Container.

**GEWONNEN!!!"** Dieser Jubelschrei wird in Kürze durch die Wohnung von PC-Games-Leser Sebastian Lohse aus Düsseldorf donnern. Warum? Herr Lohse hat den unserer Meinung nach witzigsten Spruch eingesandt. Sie möchten auch ein großes Spielepaket gewinnen? Nichts einfacher als das: Lassen Sie uns Ihren Vorschlag einfach per Post, Telefon oder E-Mail wissen.

**Gewinn-Hotline:** 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
**Anschrift:** COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
**E-Mail:** schnappschuss@pcgames.de
**Website:** www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Februar 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

**MIKRO-KOSMOS** Florian Stangl stand bei der GIGA-Games-Premiere Rede und Antwort.

# PC Games 4/2001

**ERSCHEINUNGS-TERMIN** Die PC Games 4/2001 erscheint am 7. März 2001

*Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.*

## Strategie total

Nie war Kaufberatung wertvoller: Denn mit *Black & White*, *Die Siedler 4* und *Desperados* buhlen gleich drei Strategie-Toptitel des Jahres 2001 um Ihre Gunst. In groß angelegten Mega-Tests verraten wir Ihnen, ob Peter Molyneux' Großprojekt den immensen Erwartungen gerecht wird. Auch die Frage, welche Rechenpower für das 3D-Strategiespiel vonnöten ist, wird ausführlich analysiert. Spannend wird auch die Premiere der vierten *Siedler*-Generation, die mit traumhafter Grafik und neuer Ausrichtung (weniger Kampf, mehr Wirtschaft) antritt. Und schließlich die große Taktik-Hoffnung *Desperados*: Von der detailverliebten Optik konnten Sie sich ja bereits anhand der aktuellen Titelstory ein Urteil bilden. Im Test verraten wir unter anderem, wie sich das Wildwest-Spiel im Vergleich zum artverwandten *Commandos* schlägt.

## Severance

Ein Schlachtfest im wahrsten Sinne des Wortes: Bewaffnet mit Axt, Schwert und ähnlich rustikalen Waffen bahnen Sie sich Ihren Weg durch ein effektlastiges, grafisch atemberaubendes Action-Adventure im Rune-Format. Hersteller Codemasters hat das Testmuster fest für die nächste Ausgabe versprochen.

## F1 Racing Championship

Die uns vorliegende Version der Formel-1-Simulation macht deutlich: Für *Grand Prix 3* wird es ganz eng. Die Grafik ist schöner und schneller, Strecken und Fahrzeuge werden realistischer simuliert und dank der 99er-Lizenz kommt *F1 Racing Championship* näher ran an die aktuellen Verhältnisse. Die neue Rennspiel-Referenz? In der nächsten Ausgabe steht's!

## Gothic

Wie es sich schon jetzt spielt, können Sie im Vorschau-Teil nachlesen. Doch in unserer Fassung fehlten noch einige der geplanten Features, die aus dem viel versprechenden 3D-Rollenspiel ein großartiges Rollenspiel von *Ultima Ascension*-Ausmaßen machen könnten. Ob sich die Bochumer Produktion mit den US-Schwergewichten messen kann, prüfen wir für Sie nach.

**SEVERANCE** Das düstere Actionspiel ist nichts für zaghafte Spielernaturen.

**F1 RACING CHAMPIONSHIP** Bye-bye Grand Prix 3? Ubi Soft attackiert die Referenz.

**GOTHIC** Anders als Ultima Ascension läuft das Rollenspiel auf jedem Standard-Rechner.

# Michl für Deutschland

## Hallo Zielgruppe!

Da der Winter in diesem Jahr größtenteils virtuell stattfindet, spricht nix dagegen, dass ich mich mit Pixeln anstatt Daum-mäßig mit Schnee berieseln lasse und der ein oder anderen Winter-Randsportart nachgehe.

Eishockey zum Beispiel: Der Therapiesport für alle Sadisten, Grobmotoriker und Choleriker. Ich rede von *NHL 2001*, Rock in the Rink, Schläger ins Gekröse. Tanzende Finger am Joystick, Bodies, die gecheckt werden, bevor sie zum Arzt kommen. Sogar der Shakespeare-Freund kommt auf seine Kosten, wenn ein fliegender Puck für einen tiefen Winternachtstraum sorgt. Aber Mike Rosati ein High-Sticking-Angebot zu machen, das er nicht ablehnen kann, ist nicht unbedingt das Richtige für zartbesaitete Gemüter oder Männer, die gerne Handtaschen tragen.

Für die empfehle ich stattdessen *RTL-Skispringen Herausforderung 2001*, das Einsteigerspiel fürs Computer-Coming-out. Hier hüpft man unter Pseudonymen wie Lasse Loossenen, Henning Sternstrudel oder Thorsten Homl. Das RTL im Namen ist übrigens etwas irreführend, denn es wird weder nackt noch in geschlossenen Containern gesprungen, keiner ist gepierct und Verona Westerwelle darf auch nicht mitspielen. Hier macht es Patsch statt Blubb.

Dafür wird skigeflogen, dass es jedem Freizeitkiffer warm ums Herz wird. Ich bin mir auch sicher, dass das Skifliegen ursprünglich von den Jamaikanern erfunden wurde – „Fly high, Eagleman!". Und weil zugedröhnt die Uhren anders laufen, kann man zur Entspannung bis zu 70 animierten Springerkollegen zusehen. Im echten Leben sind diese Jungs ja auch seltsame Zeitgenossen. Kindergesichter mit der Extraportion Milchbart und Körpern, als würden sie ihr Trainingslager in Äthiopien abhalten, stürzen sich freiwillig und frei fallend Hunderte Meter in die Tiefe. Gut, da warten ja auch schon die Groupies und hoffen auf die Freischanzentournee. Die Jungs werden wie Supermodels gehandelt. Gut, ein Hannawald ist ja quasi eine männliche Kate Moss auf Latten.

So gesehen haben unsere Jungs auch den richtigen Sponsor. Ein Bulimiefuttererzeuger, der seit Jahren eine lila Kuh durchs Fernsehen laufen lässt, die ich für voll wahnsinnig halte. Und nach meiner Theorie wird ja aus den zermanschten Rinderhirnen (oder umgekehrt) Red Bull gemacht und der verleiht schließlich Flüüügel.

Dann vielleicht doch lieber Eishockey, da kriegt man den Dreifachnutzen: Spannung, Spaß und was auf die Fresse. Und Herr Hannawald würde dort höchstens als Schläger verwendet werden. High Sticking. Hier schließt sich der Kreis: Mittermeier auf die Strafbank.

Bully und bis bald
Euer Michl

Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games und berichtet über seine Erlebnisse in der Welt der PC-Spiele. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage – 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.

**WENN SIE ERWISCHT WERDEN, WIRD NIEMAND SIE RETTEN.**
**WENN SIE GETÖTET WERDEN, WIRD NIEMAND SIE KENNEN.**

# STAR TREK™ AWAY TEAM

**Ab März im Handel!**

**Strategische Teameinsätze.**
**Unbemerkt. Unbekannt. Unaufhaltsam.**

www.activision.de

ACTIVISION.

™, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. © 2000 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# FRITZ!

FRITZ! CARD

## Spiel ohne Grenzen

### Der ISDN-PC-Controller für flottes Online-Gaming und mehr.

ISDN ist ein einfacher und schneller Weg ins Internet. Und FRITZ! bringt Sie genau dort hin, wo es wirklich alles gibt, was das Online-Gamer-Herz begehrt. Ob für Net-Games mit High Speed, schnelles Abchecken der Cheat-Listen oder um Insidernews per E-Mail an Freunde zu schicken – mit FRITZ! erreichen Sie in jedem Fall die nächste Dimension des Spielens.

NEU! Das Programm FRITZ!web bietet schnellstes Internet durch Kanalbündelung und Datenkompression und optimiert durch smarte Verbindungen Ihre Onlinekosten.

Ob FRITZ!Card PCI, FRITZ!Card PCMCIA oder FRITZ!Card USB v2.0 – FRITZ! gibt's für jeden Level.

Falls Sie noch keine FRITZ!Card haben, gehen Sie gleich über Los zum guten Computerfachhandel und zu MediaMarkt, Saturn, ProMarkt, Conrad, Karstadt, Vobis und Brinkmann.

Übrigens, aktuelle Treiber- und Software-Updates gibt's kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder im Netz: www.avm.de

FRITZ!Card ab

**DM 159,-**

unverbindliche Preisempfehlung für die FRITZ!Card Classic inkl. MwSt.

FRITZ!Card PCI

CHIP Leserwahl COMPUTER 2000 1. PLATZ

FRITZ!Card USB

1. PLATZ PRODUKT DES JAHRES 99/00 PC Magazin

*High-Performance ISDN by…* AVM

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH & Co.KG, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de

**Wussten Sie, dass mit KEN! und nur einer FRITZ!Card Ihr ganzes Team surfen, mailen und faxen kann? Mit KEN! kommen Internet, E-Mail, Fax und mehr an alle vernetzten PCs – einfach, sicher und schnell!**

01/01